

# V-Rally Championship 2CD

Pełna wersja samochodówki.

Numer 06/2001 (61) Czerwiec 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

## CD-ACTION®

INDEX: 334561  
ISSN: 1426-2916

**Tribes 2  
Emperor:  
Battle for Dune  
Summoner**

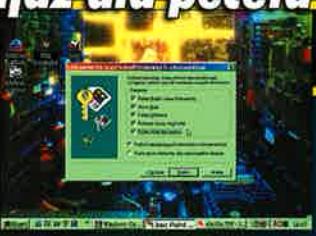
**Gry na Xbox**



**Creative PlayDock PD200**



**Makijaż dla peceta**



**ORYGINALNY  
GIANTS PL  
TAŃSZY OD  
PIRACKIEGO !**

Informacje na następnej stronie

Grafika na okładce pochodzi z gry Drasula: Zmartwychwstanie

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie



Media with passion



0 6

Nr 61 • Czerwiec 2001 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)

www.cdaction.com.pl

# GIANTS PL ZA 29,90 !



## TRZY RASY • JEDNA WYSPA • WIELKI KONFLIKT

„Giants: Citizen Kabuto to rewelacyjna gra, którą polecam wszystkim bez wyjątku. Rzadko trafiają się tytuły tak oryginalne, zabawne i inteligentne - grzechem byłoby go pominąć. Jeśli nie zagrzesz w Giants ominię Cię jeden z najciekawszych tytułów, jakie kiedykolwiek wydano na komputer osobisty.”

Świat Gier Komputerowych

„Giants: Obywatel Kabuto po prostu trzeba mieć w swojej kolekcji. Gra z pewnością zasługuje na HIT-a i specjalne miejsce na półce z grami”.

Magazyn 10

„Jedna z najlepszych gier na PC z gatunku zręcznościowym. Cudowna oprawa audio-video i niewiarygodna grywalność.”

Gry Komputerowe

## GIANTS OBYWATEL KABUTO



GRA I  
INSTRUKCJA  
**NIEOCENZUROWANE**  
PRZEZNACZONE DLA  
STARSZYCH  
GRACZY

MOON  
STUDIOS  
Interplay



**UWAGA!**  
Już 12 czerwca w sprzedaży  
drugi numer Extra Gry!

## GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn 10	CD Action	Secret	Gry
6/6	9/10	96%	9/10	Service	Komputerowe

Świat Gier	Wirtualne
Komputerowych	Imperium Gier
9/10	10/10

<http://gry.wp.pl>

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzij naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Magazyn  
z ciekawymi  
informacjami  
o grze oraz  
wkładkami  
do płyt

Instrukcja  
odsłaniająca  
tajniki rozgrywki

**JUŻ W SPRZEDAŻY!**

**EXTRA GRA nr 1/2001**

# Ssaki Naczelne kontratakują. I liczą!

**Zibi:** Podobno tempo rozwoju techniki ma wpływ na ewolucję mózgu ludzkiego. Oczywiście istnieje też odwrotna zależność. Obie można by streszczyć następująco: mózgi rosną, procesory moleją, moc obliczeniowa jednych i drugich na szczęście stale wzrasta.

**Jurek:** To prawda. Dobrze ro ujęłeś, bo przecież kolejne wersje procesorów i innych części komputera są faktycznie coraz szybsze i wydajniejsze, a przy tym o wiele droższe. Firmy wytwarzające nowoczesny sprzęt nieustannie zajmują się podliczaniem dochodów ze sprzedaży. Nic dziwnego, że mózgi klienta starają się nadążyć za tym rozwojem i też ciągle liczą. Liczą, czy im na te wszystkie nowości wystarczy pieniędzy.

**Zibi:** A to przecież tylko część wydatków na komputeryzację domową. Trzeba przecież jeszcze doliczyć tu jakieś systemy operacyjne, edytory, programy graficzne (nie licząc tych zakupionych na giełdzie), no i gry. Nie zapominajmy o grach, w końcu to one najbardziej się (nomen omen) liczą, bo nakręcają spreżynę rozwoju informatycznego.

**Jurek:** Tu akurat nie jest tak źle. Gry komputerowe taniej szybciej, niż mogliśmy na to liczyć nawet jeszcze rok temu. Z moich pobicznych wyliczeń wynika, że w ciągu ostatnich trzech lat staniły o jakieś 200%. Policzymy zresztą razem: średnia cena gry zapakowanej w pudełko w roku 1998 wynosiła około 150 zł, dziś można już kupić niezły tytuł za 50 zł.

**Zibi:** Przeliczyli się trochę pesymiści wrżący w latach 1997-1999, że ulepszanie gier i opracowywanie polskich wersji językowych powoduje wzrost kosztów ich wytwarzania. Dzieje się widocznie coś zupełnie przeciwnego, skoro nawet najbardziej konserwatywne firmy obniżają ceny detaliczne na swoje produkty. Na pewno zostanie im to policzone na plus i w oczach klientów wiele zyskać.

**Jurek:** Nie liczybym na to. Klienci to nie instytucja charytatywna. Kupują to, na co mogą sobie pozwolić. O wszystkich zmianach, w tym także cenowych, decydują nieubłagane prawa rynku. Sympatia do dystrybutora gier to jedno, a konieczność dostosowywania oferty handlowej do potrzeb klienta to drugie. Nie zapominajmy, że to nasze czasopismo zapoczątkowało modę na tanie gry w Polsce. Daliśmy ich za darmo bez liku w wydaniach CDA od lipca 1998 do dnia dzisiejszego.

**Zibi:** A na co mogą liczyć nasi czytelnicy?

**Jurek:** O tym dowiedzą się już za miesiąc. Póki co siedzimy i kalkujemy, nie licząc się z czasem, za to licząc się (takie życie...) z kosztami. Wyliczenia wypodają jednak dość optymistycznie, więc - bądźcie dobrej myśli.

**Zibi:** Na pewno przeliczą się ci, którzy myślą, że nie stać nas na zaskoczenie czytelników... i konkurencji.

**Jurek:** Parę słów na temat dzisiejszego numeru. Mimo ewidentnie ogórkowej pory roku nie braku kilku hitów (Emperor: Battle for Dune, Tribes 2...). Fani gierek przygodowych pewnie będą mile zaskoczeni - tylu przygódówek w jednym numerze nie było od dawien dawna.

**Zibi:** Zbliża się też premiera filmu z Larą Croft w roli głównej. Trzymamy rękę na pulsie wydarzeń i przygotowaliśmy wam coś, co można nazwać "Historią Tomb Raidera" (ale nie ograniczamy się tylko do kolejnych gier). Tradycyjnie też porządną dawką porad, testów sprzętu i stałych działań tematycznych. Do ich lektury nie trzeba chyba specjalnie zachęcać?

**Jurek:** No to co - wstęp zaliczony?

**Zibi:** Liczę na to...

**Zbigniew Bański**

**Jerzy Poprawa**



**Ostrzeżenie!**  
Nawet w Dzień Dziecka  
policja nie żartuje!



e-mail: [cdaction@futurenetwork.com.pl](mailto:cdaction@futurenetwork.com.pl)  
[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl),  
[www.futurenetwork.com.pl](http://www.futurenetwork.com.pl)

Numer 61  
Czerwiec 2001

## REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,  
Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,  
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Lukasz Bonczek, Paweł Omiecko,  
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,  
Sławek Błysk, Krzysztof Gónciarz, Hubert Bartz, Paweł  
Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciej Kuc,  
Robert Hubacz,  
Wojciech Tarczyński, Jakub Kominiarczuk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym,  
Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta

Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083  
e-mail: [cdaction@futurenetwork.com.pl](mailto:cdaction@futurenetwork.com.pl)

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Przednumerata tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzduń  
tel. (0 71) 3421841 w.104  
tel. komórkowy (0) 502 206383  
e-mail: [reklama@futurenetwork.com.pl](mailto:reklama@futurenetwork.com.pl)

Kamil Linder  
tel. (0 71) 3421841 w.121  
tel. komórkowy (0) 603 873963  
e-mail: [kinder@futurenetwork.com.pl](mailto:kinder@futurenetwork.com.pl)

Cezary Grybos  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: [cezary.grybos@futurenetwork.com.pl](mailto:cezary.grybos@futurenetwork.com.pl)

Kazimierz Serwin  
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76  
e-mail: [kazmierz.serwin@futurenetwork.com.pl](mailto:kazmierz.serwin@futurenetwork.com.pl)

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: [waldek@futurenetwork.com.pl](mailto:waldek@futurenetwork.com.pl)  
Biuro pracuje na komputerze DELL.

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuc  
tel. (0 71) 3421841 w.119  
e-mail: [pr@futurenetwork.com.pl](mailto:pr@futurenetwork.com.pl)

Druk Poligrafia S.A. Kielce

## SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których tacy są. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoznaczania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądaniem i czytaniem. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najdynamiczniej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson  
Chief Executive Greg Ingham  
Finance Director Ian Linkins  
Tel +44 1225 442244  
[www.thefuturenetwork.pl](http://www.thefuturenetwork.pl)  
Bath London Milan New York  
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstu. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

**future**  
network poland

Media with passion

NAUKOWY KONTAKTOWY  
Naukowy Kontaktowy Dostawca Prasy

Wydawnictwo  
Drukarnia Silesia

# Mamy receptury dla młodej skóry!



Ewa i Kamila wiedzą, co zrobić, żeby wyglądać super. Stosują polecone przez eksperta kosmetyki Soraya z serii Anty. Opracowane specjalnie dla nastolatek tonik, krem matujący oraz preparat do dekoltu i pleców usuwają objawy zmian trądzikowych, a także zapobiegają ich powstawaniu. Seria Anty to naprawdę skuteczne kosmetyki w walce z trądzikiem.

[www.soraya.com.pl](http://www.soraya.com.pl)

**SORAYA**

Jak zainie dzisiaj wyglądaasz

Atlantis 3	32
Gangsters 2	22
M&M Lost Formula	14
MegaRace 2	28
Mystery Druids	12
Neverwinter Nights	36
Persian War	20
Roland Garros 2001	15
Stars! Supernova Genesis	26
Subcommand	24
Torn	34
Warrior King	18

Adas i pirat Barnaba 2	42
Arcanum	38
Original War	40

Absolute Terror	79
Adventure Pinball	70
Battle Isle IV PL	95
Blair Witch #3	72
Cossacks: European Wars	82
Cywilizacja 2: Próba Czasu	96
Dracula: Zmartwychstanie	52
Emperor: Battle for Dune	88
FI Racing Championship	60
Gilbert Goodmate	92
Grouch PL	99
Kurka wodna	48
Links 2001 Golf	50
Majesty: The Northern Expansion	86
Messenger	74
MFS: 167 Pilot In Command	80
Monster Hunter	68
Outlive	84
Pizza Connection 2 PL	98
Space Tripper	94
Star Trek: Away Team	64
Summoner	76
Times of Conflict	62
Tribes 2	56

Metal Gear Solid	100
------------------	-----

Blizzard w sieci	116
E-zyny ponownie	118
HTML Kurs	120
MIRC cz. 5	116
Pascal Kurs	124
PHP Kurs	122
Starcraft w sieci	119

# Spis treści

## Tribes 2

56



Sięciowa gra FPP. Recenzent po paru godzinach zabawy zaczął piąć z zachwytu i twierdzi, że tak niesamowitej zabawy w sieci dawno nie przeżył... Zresztą popatrzcie sami!

## Star Trek: Away Team

64



Gra w klimatach Jagged Alliance - ale osadzona w świecie ST. Wciążaaaa... nawet tych, co za ST nie przepadają. Mamy na to dowody.:).

## Emperor: Battle for Dune

88



Kolejny powrót na pustynną planetę Arrakis, gdzie czerwie, sardaunki, Atrydzi i Fremen kotwią się w czasie rzeczywistym. Mila odmiana po nieudanej Dune 2000.

## Multimedia

Polonus	140
Błyskawiczny kurs polskiej ortografii	142
Magiczna Cyfrolandia	143
Microsoft Encarta Reference Suite 2001 DVD World English Edition	144
Historia + [Gimnazjum]	146

## Poradnik

20 porad - Przeglądanie	162
20 porad - Power Point	163
Acrobat Reader	166
Anonimowy E-mail	148
Efektywne drukowanie	167
Klawisz Windows	170
Makijaż dla peczęci	150
Odmrażanie systemu	171
Stereogramy	149
Szybkie porady	160
Zabezpieczanie haseł	169

## Sprzęt

Abit AU10	182
Acer - nagrywarki	180
ART AK-11E	190
Asus V7100 Deluxe Combo	191
Bluetooth	173
Creative Playdock PD-200	185
Creative SoundWorks Slim	189
Dexxa Internet Keyboard	181
Elsa Gladiac Ultra	178
Głośniki X-Tecnologies	184
Gry na Xbox	176
Inno3D GeForce2 MX PCI	188
Mint Karta Muzyczna	190
RevScan R48Ti	189
Seiko Precision	186
Set-top boxes	172

## Inne

Action Redaction	196
DOS Kącik	115
FPP Zone	112
Gamewalker	44
Impreza CDA	130
Na Luzie	108
Odkładka na CD	128
Pomocna Dłoń	135
Prenumerata CDA	192
Przemyslenia	132
RPG Zone	134
Scena	114
Sobowtory - plebiscyt	136
Tipsy	202
Tomb Raider Story	104
Wydawnictwo: Allor	126

## INDEKS GIER

Absolute Terror	79
Adas i pirat Barnaba 2	42
Adventure Pinball	70
Arcanum	38
Atlantis 3	32
Battle Isle IV PL	95
Blair Witch #3	72
Cossacks: European Wars	82
Cywilizacja 2: Próba Czasu	96
Dracula: Zmartwychstanie	52
Emperor: Battle for Dune	88
FI Racing Championship	60
Gangsters 2	22
Gilbert Goodmate	92
Grouch PL	99
Kurka wodna	48
Links 2001 Golf	50
M&M Lost Formula	14
Majesty: The Northern Expansion	86
Messenger	74
MFS: 167 Pilot In Command	80
Monster Hunter	68
Mystery Druids	12
Neverwinter Nights	36
Original War	40
Outlive	84
Persian War	20
Pizza Connection 2 PL	98
Space Tripper	94
Star Trek: Away Team	64
Summoner	76
Times of Conflict	62
Tribes 2	56
Warrior King	18

# PCFormat®

## Sprzętowe tarapaty

Rozwiąż z nami swoje problemy!

7 Pełnych wersji programów na płytach CD

CD 1

**Multimedialny Słownik polsko-niemiecki**

**Multimedialny Słownik niemiecko-polski**

CD 2

**HoTMetal PRO 4.0**

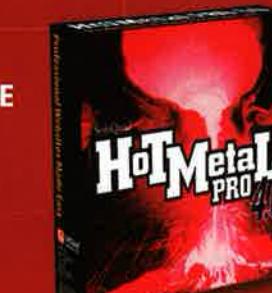
Hutmil 4.0

Lear To Type 1.5

Ulead Gif Animator 1.5

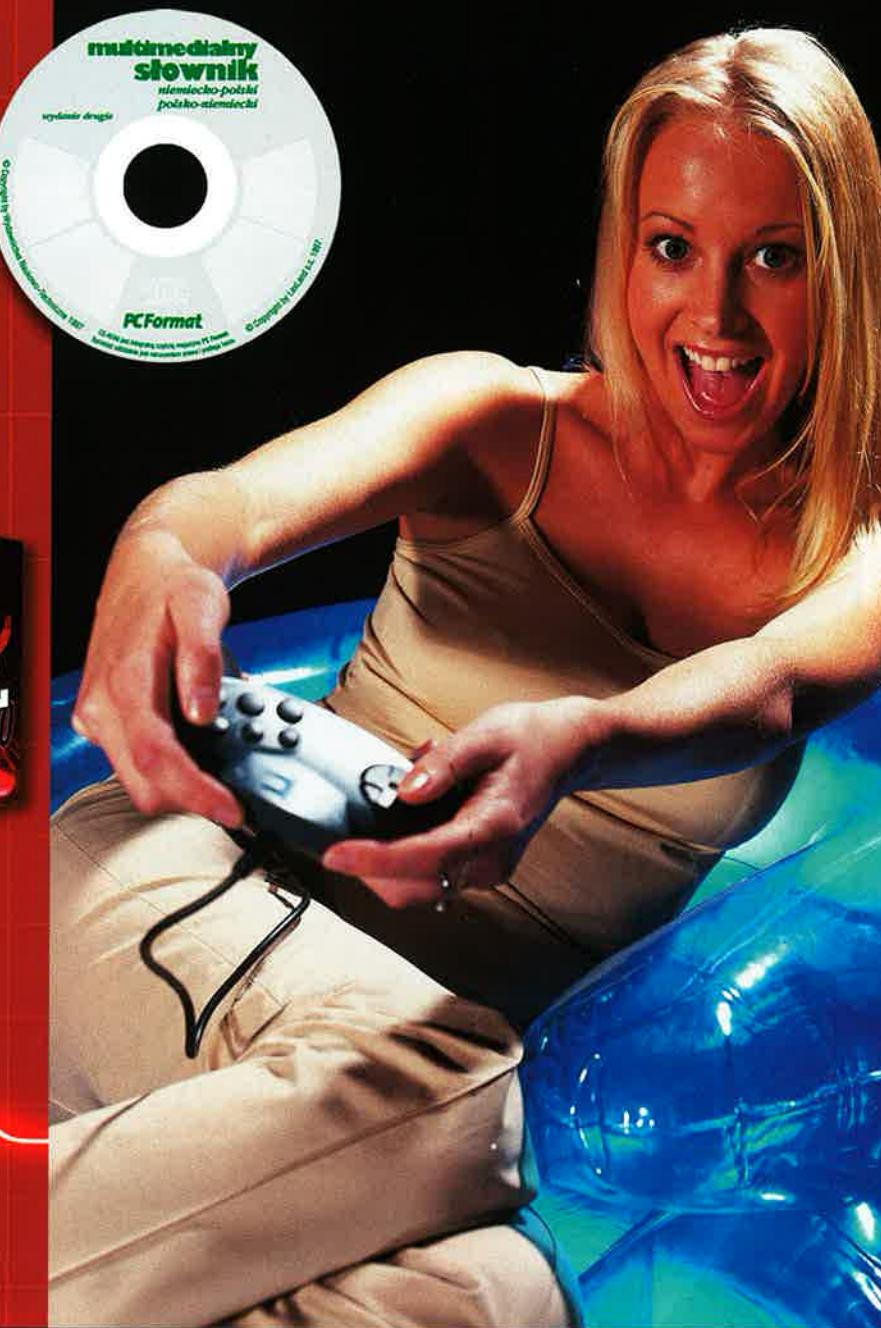
Ulead PhotoImpact 3.02SE

Ulead WebExtensions



**PCFormat super Test**

**Karty graficzne**



**Płyty główne/Procesory**

**Dyski twarde**

**Napędy CD/DVD**

**Monitory**

**Modemy**

**Karty graficzne/Skanery**

**Myszki/Klawiatury**

**Gdzie szukać pomocy?**

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1:** ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2:** nie przejmujcie się \*zbytnio\* podawanymi wymaganiem sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo slabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 3:** w menu Cover CD macie muzykę grupy: Misteria z utworem Folkien 1.

**Uwaga 4:** jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpal zamiast niego plik startowy.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

# V-rally

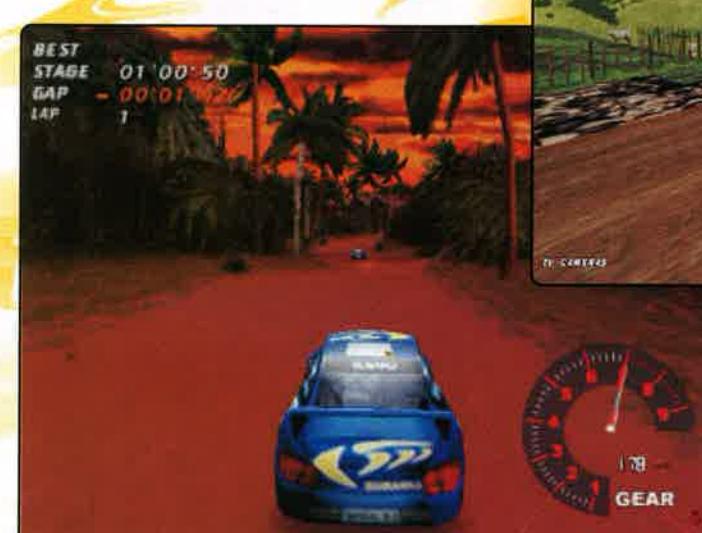
3D

## Pełna wersja gry

### Kolekcja CDA nr 36

(Infogrames)

- Rodzaj: samochodówka
- Wymagania minimalne: P166, Win9x, DirectX, 16 MB RAM, CDx4, akcelerator 4 MB
- Wymagania sugerowane: P266, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
- Split Screen: jak najbardziej
- Liczba graczy na 1 kompie: do dwóch naraz
- Ghost raider: dostępny tryb (time trial)
- Multiplayer: jak można w ogóle o to pytać!
- Tryby: arcade, championship, time trial
- Dostępne kraje: Indonezja, Hiszpania, Włochy (Korsyka), Francja (Alpy), Anglia, Szwecja, Nowa Zelandia (dżaz safari w jakimś niezidentyfikowanym kraju w Afryce)
- Poziomy trudności: rookie, pro, ace
- Edycja samochodu: zawieszenie, skrzynia biegów, długość przełożen, sterowność, hamulce
- Instalka: ok. 150 MB
- Audiotracki: tak



#### Klawiszologia

- [A] - gaz
- [Z] - hamulec
- [S] - kamery
- [C] - w lewo
- [V] - w prawo
- [X] - widok wstecz
- [G] - wyższy bieg (\*)
- [B] - niższy bieg (\*)
- [P] - pauza

(\*) - przy ręcznej skrzyni biegów

Polska instrukcja w najnowszym  
Action Plusie!



## KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (\*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygodówka w 3D	
GT Racing'97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygodówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- rzeczyściówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formula 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygodówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
Fallout	- 09/99
- GIGAHIT w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	
Magic Music Maker 2.0	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
Earth 2140 PL SE	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	

## Super Methane

(Apache Software)

Wymagania: PC :)

Remake gierki z Amigi. Platformówka (cata, to nie demol). Zasada jest prosta - trzymamy robale na planszy. I nie trzeba więcej tłumaczyć. Te 2 MB na HDD można odztałować :).

Uwaga: gdy pojawi się ekran tytułowy i nic się nie dzieje, naciśnij [CTRL]. Ponadto używaj kursorów i spacji. Trudne.... Nieee....



## Catan, Pierwsza WyspaBrothers

(TopWare)

DEMO PO POLSKU

Wymagania: P266, 64 MB, Win 9x

Hm, to troszkę jak Civilization, a troszkę jak Settlersi (tzn. kolonizacja terenów) i troszkę gra ekonomiczno-handlowa... Ciężko ją zdefiniować. Najlepiej zerknijcie do CDA 5/01, w którym był beta test tej gry. W każdym razie niezła zabawa dla lubiących kombinować... Demo to 2 misje treningowe + 2 etapy, 3 graczy do wyboru, limitowany czas gry (do 5 pkt.) i 1 utwór muzyczny. Potrzeba na to ok. 150 MB na HDD. Demo wstępnie rozpakowuje się do tempa. Aby uzyskać wskazówki dotyczące obsługi gry lub szczegółową pomoc online, należy nacisnąć podczas gry klawisz [F1]. Radzę poczytać dokumentację - jest po polsku - jest tam sporo ciekawych rzeczy dla "mieszaczy".

#### Klawiszologia

- [F1] - księga mądrości (pomoc online)
- [F2] - powtórz opis misji lub treningu (bez głosu)
- [F5] - włącz/wyłącz chmury (tylko w trybie 32-bitowym)
- [F6] - włącz/wyłącz sprzętowy kursor myszy
- [F7] - włącz/wyłącz dymki
- [F10] - muzyka głośniej
- [Shift+F10] - muzyka ciszej
- [F11] - efekty dźwiękowe głośniej
- [Shift+F11] - efekty dźwiękowe ciszej
- [F12] - glos głośniej
- [Shift+F12] - glos ciszej



## Warkanoid II: WildLife

(Apache Software)

Minimalne wymagania: P-166, 16 MB RAM, Wind95/98/2000/NT, DirectX

Czy trzeba tłumaczyć komuś, co to jest "arkanoid"? Myślę, że każdy rozbiął już tyle różnych ścian tyloma piłeczkami, więc nie ma to sensu... Zatem powiem tylko, że demo ma 13 MB i nieco irytującą (mnie) oprawę dźwiękową, ale niezła grafika i takąż grywalność... Aha! Demo rozpakujemy na HDD, a dopiero potem instalujemy... O klawiszoligii nie ma co pisać - myszka wystarczy.



## Motorhead

- ekstra samochodówka!

## Shogo: MAD

- znana gra FPP

## Actua Soccer 3

- piłka nożna (symulacja)

## Plane Crazy

- samolotowa ścieżka

## Incoming

- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

## G-Police

- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

## Fallout 2

- sequel GIGAHIT RPG [też gigahit :)]

## Croc: Legends...

- zabawna platformówka w 3D

## Ultim@te Race Pro

- symulator jazdy samochodem

## M.A.X. 2

- rozbudowany RTS

## MIG Alley

- symulator lotu myśliwców

## Big Race USA

- pinball

## Int. Rally Championship

- samochodówka

## Total Annihilation

- znakomity RTS

## Heroes of Might & Magic

- kultowa turowa strategia fantasy

## Army Men

- akcja + elementy strategii

## Unreal

- GIGAHIT z gatunku FPP

## Dark Vengeance

- akcja w TPP, w klimatach Heretica 2

## V-Rally

- samochodówka

\* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściły wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 SP2/WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

## Boorp's Balls

(Xpiral)

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win9x/ME/00, DirectX

Heee... fajne! Zrobiona "z jajem" gra rzeczyściowo-logiczna. Nie będę tłumaczył zasad, ponieważ po to jest tryb tutorial :). Mówiąc w skrócie, liczy się szybkość, dobre oko, szybki reakcja i nieco wyobraźni przestrzennej. Można pogrąć w 2 naraz, do dyspozycji jest 5 etapów. Całość - 16 MB. Fajna grafika.

Klawiszologia: kursor + prawy [CTRL]

**Hostile Waters**

(Rage)



Wymagania minimalne: P233, 32 MB, Win95, akcelerator z 8 MB RAM

Połączenie rozbudowanego RTS-a w 3D z elementami gier akcji (TPP), a nawet symulacji! Moim zdaniem jedna z lepszych gier ostatniego półrocza (naturalnie z punktu widzenia fana takowczych mieszanek - ale jeśli Dark Conspiracy, Shadow Company czy Moon Project budzą twoje ciepłe uczucia, to świetnie trafiliś!). Demo rozpakowuje się w tempie (co troszkę trwa), a dopiero potem instaluje we wskazanym katalogu (ok. 125 MB!). Oferuje 3 levele. Niestety, jeśli idzie o klawiszologię, to muszę odesłać was do dokumentacji dema :).

**Kohan: Immortal Sovereigns**

(Timegate Studios)

Wymagania minimalne: P233, 64 MB, Win95, DirectX

RTS osadzony w świecie fantasy. Przynajmniej, że dość skomplikowany... coś pomiędzy Age of Empires i Warlords Battlecry (naturalnie to tylko moje wrażenia). Potrzeba na to demo 61 MB; oferuje 1 scenariusz i tutorial (wszystko w trybie kampanii). Radzę poczytać dokumentację.

**Kikujiro**

(Nitro Code Clubps, Inc.)

Wymagania: po prostu PC :)

Odmiana Sokobana. Wciele, co to jest -ano przesuwanie skrzyni walających się po planszy w wyznaczone miejsce. Niby trywialne, a zmusza do myślenia. Demo oferuje 10 leveli i możliwość interakcji w pokład muzyczny, wygląda tą itp., itd. Cóż, dla fanów myślenia... 6 MB na HDD.

**Adventure Pinball: Forgotten Island**

(Digital Extremes)

Wymagania minimalne: P266, 32 MB, karta grafiki 4 MB, wskazany akcelerator

Hm... pinball 3D na engine'ie Unreal, który wcale do końca nie jest takim znowu TYLKO pinballem... Brzmi zawile? No to wrzućcie sobie to demko i pogadamy, jak zagrać. Parędziesiąt stron dalej macie rekord teżże gierki. Demo zajmuje jakieś 40 MB. Obsługiwać całość można myszką (najlepiej 3-przyciskowa: przycisk do odpalenia kuli i po jednym na każdego bumpera). Fajne, ale... wolę klasyczne pinballe, co tu kryć. Można też sterować klawiaturą, naturalnie.

**Wraiths - Extreme A-Grav Racing**

(Crystal Interactive)

Wymagania: P266, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, Win 9x, DirectX (\*)

Wyścigi osadzone w przeszłości, w czasie których możemy nie tylko wyprzedzać innych zawodników, ale i zdrowo przygrać im tylko ogniem broni pokładowej. Ot, taka rzecznościkwa; 9 MB na HDD. 1 trening, 1 misja.

(\*) - wymagania przybliżone, autorzy poskupili jakiekolwiek informacji na temat dema :)

**Klawiszologia**

[kursory] - sterowanie

[CTRL] - ognia!

**Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phunglubia**

Wymagania minimalne: P166, Win 9x/ME/00/NT, DirectX 8.0, 64 MB RAM

O, mita niespodzianka. Klasyczna - w 2D - przygódka tzw. "starej szkoły". Wciele "point'n'click" i te sprawy. Wygląda jak brat "Księcia i tchorza" (to komplement, jakby kto pytał). Wprawdzie bez znajomości angielskiego nie ma co się za nią brać... ale warto :). Sporo humoru i w ogóle... 71 MB na HDD. Szczególnie i obsługa w dokumentacji dema. Zresztą w tym numerze CDA znajdziecie recenzję...

**F/A-18 Korea**

(Azora)



Wymagania: P2-233, 64 MB, akcelerator, Win 9x/ME/00

Tytuł mówi wszystko :). Symulator lotu, nie? :) Potrzeba 51 MB na HDD. Demo zawiera 1 misję. Tu zalecam też lekturę dokumentacji.

**Galactic Patrol**

(Monkey Byte Development)

Wymagania minimalne: P133, Win 9x, DirectX, 16 MB RAM

Kosmiczny shooter (udając, że jest symulacją lub grą FPP :)). Po prostu latamy i strzelamy w nadlatujące fale wrogów. Ma swój urok... szczególnie dla starszych graczy, którzy pamiętają salony gier z połowy lat 80... Demo tocale 4 MB na HDD mniej...

**Klawiszologia**

[H] - help

[Kursory] - poruszanie się

[Spacja] - strzał z podstawowej broni

[Tab] - przełącz się na drugą broń

[CTRL] - ognia z drugiej broni

**Dark Vengeance - masz problem?**

Na niektórych maszynach pojawia się przy instalacji komunikat o braku jakichś plików wave itd.

Co robić? U mnie pomogła zmiana w Panelu Sterowania => Multimedia => Odtwarzanie (Zaawansowane właściwości), zakładka Wydajność - należy przesunąć suwak o minimum 1 pozycję w lewo z pozycji "pełne przyspieszenie sprzętu". Potem restart i spróbujcie...

**Operation Flashpoint**

(Bohemia Interactive Studio)



Wymagania minimalne: PII 350, 64 MB, Win95, akcelerator 16 MB

No, no, ambitny FPP/TPP, w którym trzeba BARDZO myśleć... Powiedzmy, że fani Delta Force i Counterstrike'a powinni się ucieśzyć. Akcja osadzona w bliskiej - bardzo - przyszłości dodaje grze realizmu. Ogólnie: grze bliżej symulacji żołnierza niż shooterowi. Demo zawiera 1 level. Zadanie masz proste - na planszy mają zostać tylko martwi wrogowie... Demo potrzebuje 93 MB, a w zamian daje jedną misję. I tu też zalecam lekturę dokumentacji dema.

**Passage 3**

(TopWare) DEMO PO POLSKU

Wymagania minimalne: P150, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Jeszcze jedna gra logiczna, której demo zajmuje 35 MB. Recenzja była w CDA 05/2001. A ponieważ dokumentacja jest po polsku, a w czasie gry podpowiada nam ciepły żerński (acz niski) głos, to nie będzie problemów z "obcykaniem" zasad, prawda?

**Down Stone**

(Crystal Interactive)

Minimalne wymagania: P166, DirectX, Win 9x

Hm... raczej dla waszych młodszych braci i (szczególnie) sióstr, ale jeśli sami lubicie taki nieco infantylny (pokemonowy) klimacik w grach logicznych (bazujących na idei Tetrisa), to proszę bardzo. Dla 1-2 graczy naraz, dostępny tryb Battle Mode. Nie powiem: sympatyczna grafika i "ujdziasta" muzyczka - no, ale... Demo zauważa się w 36 MB. Jeśli ktoś pamięta takie gierki jak np. Puru Puru czy Bust a Move - to jest też w tym stylu.

Klawiszologia? Kursory i lewy [CTRL] - i wiecie wszystko...

**Desperados - Wanted Dead or Alive**

(Infogrames)

Wymagania minimalne: P233, 64 MB, Win95

Hmm... strategia + przygódówka? Albo może inaczej - taki Fallout w realiach Dzikiego Zachodu? Ciężko powiedzieć, ale łatwo stwierdzić, że to za... rąbista gierka! Recka już chyba za miesiąc! A póki co - zagrajcie... Demo rozpakowuje się wstępnie do tempa. Potrzebujesz na nie ponad 130 MB.

Mimo podanej klawiszologii gorąco polecam lekturę dokumentacji dema... Aha. Jesteś samotnym łowcą głów w zapomnianym przez świat małym mieście... pełnym lotrów. Co za klimat! Rodem prosto z westernów Sergio Leone'a. Czy wam też główny bohater przypomina młodego Clintego Eastwoda? :)

Uwaga: misja ładuje się baaardzo dluuuugo (szczególnie pod sam koniec, gdy rozpakowują się sample, byłem już pewien, że demo wiści). Zalecam dużo cierpliwości. Ale za to popatrzycie, w jak genialnie prosty, a klimatyczny sposób pokazany został postęp ładowania...

**Klawiszologia**

[+] i [-] - zoom in/out

[kursory] - scrolling

[M] - minimapa

[1] - [6] - przełączanie się na inne postacie

[A] - zaznacz wszystkie postacie

[D] - anuluje poprzednie polecenie

[Shift] + RMB - kliknij jakąś zaznaczoną postać, by anulować zaznaczenie

[C] - czołgamy się

[S] - wstajemy (anuluje poprzednie polecenie)

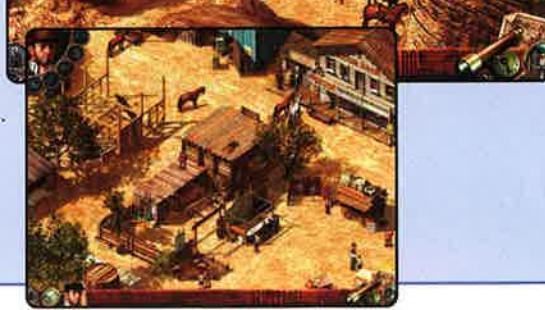
[Shift] + lewy klawisz myszy - idź za budynek

[G, H, J, K, L] - wybór odpowiedniej ikony akcji (np. G - przeładowuje "defaultową" broń zaznaczonej postaci

[Q] - save'uje "quick action" (to nie save game!)

[F5] - Quicksave

[F8] - Quickload

**PROGRAMY**

Windows Media Player 7 - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka.

DirectX 8.0 - najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

Acrobat Reader 4.05 - przeglądarka do plików PDF. Absolutnie wymagana do czytania sieciowych dokumentów.

True2D - ciekawy program do tworzenia stereogramów, czyli trójwymiarowych bitmap.

CD-R Diagnostic - bardzo przydatny program do sprawdzania poprawności wypalonych danych na płytach CD-R i CD-RW.

**EXTRAS**

Bonus 1 - Delphi - kursu cz. 4, sporo ikon i kursów, polskie magi - Inkluz, WK#17; Eric Clapton w wersji midi; zabawne teksty, screensaver, start-upy, tapety, theme-packi, użytki (także po polsku).

Bonus 2 - coś dla graczy. Małe gry: ABM Command (polecam :)), Chuckie Egg, Lords of Midnight. Levele: Heroes 3, Starcraft. Save' do: Star Trek Away Team; Star Wars Battle of Naboo; WW 2 Normandy. Tipsy po polsku. Trainery do: Adventure Pinball, Black & White, Boomerang Breaker, Chicken Farm, Evil Dead, Fallout Tactics, Kohan, Majesty\_northern, Offroad, Outlife, Space Tripper, Star Trek: Away Team, Summoner, Time Traveller.

Taverna RPG - kącik fanów gier RPG i cRPG.

Action Mag - dla tych, którzy lubią poczytać o dziwnych rzeczach... Polecam! Ale czytanie na własne ryzyko. Wskazany jaki, taki poziom IQ :).

Strategic Area - dla fanów gier strategicznych.

Esejnia - najnowszy i znakomity maga poznanej osoby s.f. Zawodowy poziom!

FPP Zone - kącik fanów gier FPP.

Scena - czyle co można wycisnąć z komputera, jeśli się ma talent...

Speed Zone - dla fanów 4 kółek (w realu i w kompie).

Adventure Zone - kącik gier przygodowych i TPP.

FAQ - najczęstsze pytania do redakcji CDA - i nasze odpowiedzi. Tamże...

Stonickie gracz - czyle "łopatologiczne wyturniacznie" wielu i poznanej trudnych terminów spotykanych w naszych recenzjach, po radach itp.

Sport Center - kącik fanów sportu i gier sportowych.

Pomocna Dłoń - anonsie czytelników.

MP3 Zone - dla fanów MP3... i ogólnie muzyki odtwarzanej via komputer.

**INDEKS DEM**

- Adventure Pinball - Forgotten Island
- Boorps Balls
- Catan - Pierwsza Wyspa PL
- Desperados - Wanted Dead or Alive
- Down Stone
- F/A-18 Korea Gold
- Galactic Patrol
- Gilbert Goodmate
- Hostile Waters
- Kikujiro
- Kohan: Immortal Sovereigns
- Operation Flashpoint
- Passage 3 PL
- Super Methane Brothers
- Warkanoid II WildLife
- Wraiths - Extreme A-Grav Racing

## Coś Nowego

### Dodatek do UT skasowany!

Najciekawszy jednak jest powód: otóż Infogrames uznało, że nie należy wydawać dodatku do Unreal Tournament, gdy... UT sprzedaje się świetnie i bez niego. Hmm... Wychodzi na to, że najlepiej jest być fankiem gier zupełnie przeciwnych: takich, do których komuś się będzie opłacać tworzyć dodatki...

### Star Wars Battlegrounds

Wreszcie! Wreszcie jakaś dobra nowina dla braci w Mocy! Po serii, delikatnie mówiąc, średnio udanych projektów własnych Lucas Arts decydowało się powierzyć swą bezczenną starwarsową licencję profesjonalistom, którzy z pewnością będą wiedzieć, co z nią zrobić. Pierwszym projektem (informowaliśmy już o nim) nowego typu jest Star Wars Galaxies, tworzone przez autorów Everquest - Verant, kolejnym Battlegrounds, oddane w ręce Ensemble Studios, ludzi stojących za rewelacyjną serią Age of Empires. Słownie: można mieć nadzieję, że w końcu gry Star Wars reprezentować będą jedynie słuszy, czyli: bardzo wysoki poziom. Wprawdzie już w tej chwili mówi się, że gry łączą się TOT (The Original Trilogy) z El, ale... tego chyba nie sposób uniknąć.

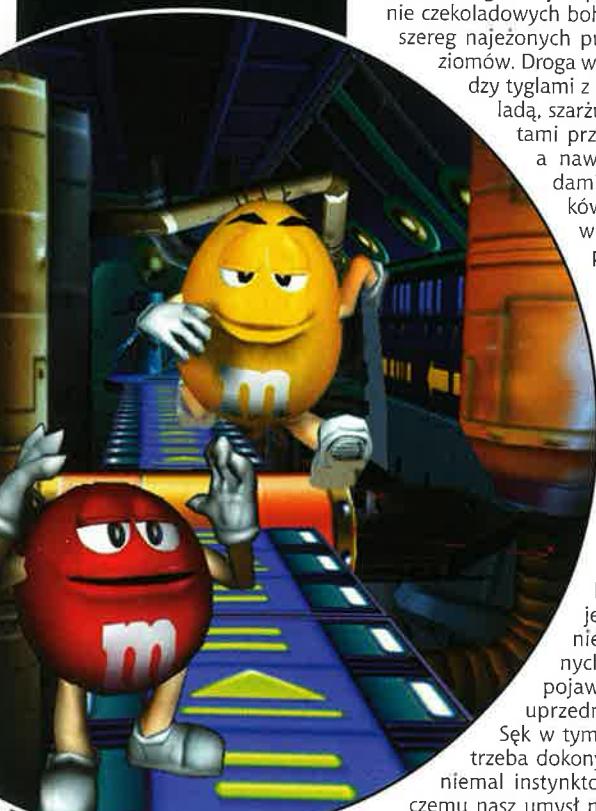
Najnowsze dziecko JoWooD Software połączy szybką akcję z wielką przygodą, a wszystko to w zbożnym celu oświetania działy. Dzięki czekoladowym cukierkom, które "rozpuszczają się w ustach, a nie w dłoni", gracze w wieku od pięciu do dziesięciu lat zapoznają się podstawowymi działaniami matematycznymi.

Łukasz Boncza

## m&m's the lost formulas

**M**&m's the lost formulas uczy dodawania, odejmowania, tabliczki mnożenia i innych prostych działań. Zadaniem gracza jest przeprowadzenie czekoladowych bohaterów przez szereg najeżonych pułapkami poziomów. Droga wiedzie pomiędzy tyglami z gorącą czekoladą, szarzącymi robotami przemysłowymi, a nawet wodospadami z cukierkami!!! Problem w tym, że nasi pupile rów do przodu, ile weźmie, i za nic nie chce się zatrzymać. Jedynym sposobem na przeprowadzenie ich przez szereg czekoladowych bohaterów jest wskażanie poprawnych wyników pojawiających się uprzednio działań.

Sek w tym, że obliczeń trzeba dokonywać szybko, niemal instynktownie, dzięki czemu nasz umysł niesiądome ćwiczy się w tej sztuce. Jeżeli w pewnym momencie okaże się, że po przeczka postawiona jest zbyt wysoko, zawsze można dostosować poziom trudności do własnych możliwości. Aby ułatwić wykonywanie działań w trakcie rozgrywki, jak i w realnym życiu podczas klasówek i sprawdzianów, m&m TLF zawierać będzie szereg regulek i skrótów mówiących, które ułatwią najmłodszym rachowanie.



### Freelancer się spóźni

Informowaliśmy jakiś czas temu, że przyszłość Freelancera, bliskiego (i dalekiego) przyszłości kuzyna StarLancer'a, mały się w ciemnych barwach. Dziś śpieszymy z wieścią, że nie jest z nim tak zie, jak sądziliśmy - Freelancer ukąse się z pewnością, a jednym śladem problemów, jakie przeszeli, jest przesunięcie daty jego premiery na wiosnę 2002 (lepsze to niż nic...). Tych z was, którym tytuł "wolny strzelec" nie mówi, informujemy, że chodzi o coś w rozdziale Elite: First Encounter, tyle że bez bugów, czyli - po prostu - szyki statek i cała galaktyka do zwiedzenia - w sposób, jaki uznas za stosowny!

Wygląda na to, że opisywany tu produkt w przeciwieństwie do większości programów edukacyjnych wcale nie będzie nudny. W zasadzie bardziej pasowałoby do niego określe-



nie "gra edukacyjna". Śliczna, cukierkowa grafika 3D zapewne zauroczy milusińskich. Będą wniebowzięci, tym bardziej że tu wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie, a jak wiadomo, dzieci nie usiedzą za długą przy monotonnej zabawie. Nasi bohaterowie raz przemierzą hale fabryczne, by za chwilę wsiąść do samochodu i popędzić przez bajkową krainę. A wszystko to (bo siebie... Nie, to chyba nie ta piosenka), aby odnaleźć zaginione przepisy na m&m'ki, bez których w fabryce panuje chaos.

"Bezkrwawa zabawa dla całej rodziny" - wkrótce przekonamy się, czy to jeszcze jedno nic nieznaczące hasło producentów, czy też może coś więcej. Połączenie szybkiej konsolowej akcji z familią to dość ciekawy pomysł. Moim zdaniem, ta gra posiada jeszcze jeden bezsprzeczny atut: nie tyczy! Z drugiej strony wątpię, aby udało się jej przebić przyjemność z jedzeniem prawdziwych m&m (no, chyba że ktoś ich nie lubi). Doskonale pamiętam, że sam uczyłem się tabliczki mnożenia, wypisując ją sobie na ścianach wychodzących obok... powiedzmy tronu. Ale czasami się zmieniają... □

**m&m's the lost formulas**  
JoWood



## Coś Nowego

### Dreamland szlag trafił...?

Wybaccie niezbyt cenzurowany tytuł, ale wiąże się z tym tytułem wiele nadziej... Cóż jednak, stało się - The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, dzieło twórców genialnego UFO: Enemy Unknown, z powodów stricte finansowych, nigdy (nigdy nie mów nigdy) się nie ukazało. Ech, płacz i zgryzanie zębów... :)

### Diablo kontra Diablo

Kontra, znaczy się pojedynek. I to nie było jak, bo pomiędzy prominentami o grubą kasej Oto Blizzard Entertainment pozwala do sądu filmową wytwórnię New Line Cinema, utrzymując, że nazwisko przez tą ostatnią tworzone w jej studiach filmu rzecznikiem "Diablo" (jeden z głównych antybohaterów filmu zwiastuje właśnie Diablo) narusza prawnie już Blizzardowi prawo wyłączności do tego właśnie tytułu. Tym samym Blizzard przyznał wreszcie, że w planach jest film o naszym Diablo (a nie o jakim tam "diablu"). Co więcej, przy okazji wyszło na jaw, że Blizzard złożył wniosek o przyznanie tytułu do... drugiego planowanego ob-

gdy czytacie te słowa, pojawiła się już w polskich sklepach. Patrząc na zapowiedzi autorów, nie spodziewam się dużych zmian nawet w stosunku do edycji z ubiegłego tysiąclecia, co mi jednak w ogólne nie przeszkadzi. Jak zwykle poprawiano sztuczną inteligencję, co spowoduje, że gra będzie dużo trudniejsza. O ile sobie dobrze przypominam, to już najwyższy poziom RG99 wcale do łatwych nie należał i może nie tyle za sprawą inteligencji przeciwników, co z powodu trudności w przerzuceniu tej małej, cholernej piłeczki na drugą stronę siatki tak, aby upadła na odpowiedni prostokąt.

Poza zmianami w AI usprawnieniu uległo również kilka innych czynników, które sprawią, że gra staje się dużo bardziej realistyczna. W grze będzie się można wcielić w większą liczbę graczy, z których każdy prefuuje własny styl uderzenia, oryginalny zakres ruchów, ale i to nie wszyszko. Poszczególni gracze nie będą prezentowali umiejętności na tym samym



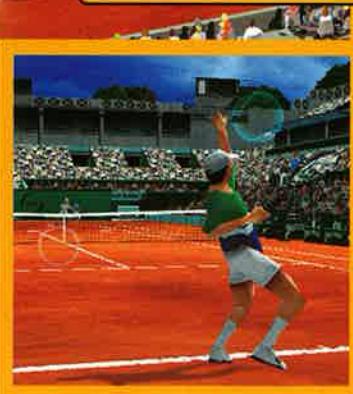
Utarło się przekonanie, że w naszym pięknym kraju tenis uprawiany jest tylko przez snobistycznych biznesmenów. Weszło ono do świadomości ludzkiej tak głęboko, że konsekwencje tego możemy teraz oglądać w rubrykach sportowych...

Qn'ik

**B**iali nie potrafią skakać. No, nie do końca. Nie biali, ale Polacy (jak pokazał Olśadebe, aby być Polakiem - bohaterem narodowym, wcale nie trzeba być rózowoskórym, jak i nie trzeba skakać, ale grać w tenis). I niech nikt tu teraz nie rzuca przykładami np. Grzybowskiej czy nawet "staruszka" (dla sportowca już wiek 30 lat jest podeszły) Fibaka, gdyż ta pierwsza może być i najlepsza w Polsce, ale to wcale nie oznacza, że dobrą. Za sukcesy drugiego należą już do zamierzchłej przeszłości.

Gdy czasem oglądam relacje z turniejów wielkoszlemowych (w tym i Roland Garrosa), zastanawiam się, czy tego naprawdę przypomina G&M. To pewnie zmieni się z chwilą, gdy ukaże się nowa gra, która przeszła mi teraz zapowiedzieć: Roland Garros 2001.

Przyznam się bez bicia, że przyjemność z gry w RG2000 jakim sposobem mnie ominęła, nad czym niezmiernie boleję. Postanowiłem jednak nadrobić tę stratę, gdy nowa edycja programu firmy Cryo zbliża się już dużymi krokami, możliwe nawet, że,



Tenis polubiłem po tym, jak zagrywałem się demkiem dość starej już gry: Game, Net & Match. Może i nie zyskała zbyt dużej przychylności recenzentów, ale mnie to nie przeszkadziło. Miło było poobijać sobie piłkę, dokonując niekiedy cudów z dobiegiem na drugi róg czy wspaniałą grą przy siatce. Stare dzieje, ale bardzo miło je wspominam. Później demko G&M znudziło mi się, ale w zamian wylądowała na moim komputerze pełna wersja gry Roland Garros 99. Gra była ciekawa, jednak nie przyciągnęła mnie już na tak dugo i dla mnie numer jeden wśród gier z tenisową tematyką pozostał G&M. To pewnie zmieni się z chwilą, gdy ukaże się nowa gra, która przeszła mi teraz zapowiedzieć: Roland Garros 2001.

Podsumowując: gra wydaje się zarówno łatwa w obsłudze, jak i niezwykle satysfakcyjną pod względem realizmu. Fanów tenisa zachęcam do niej nie muszę, ale i tym, którzy nie znają nawet zasad tej gry, proponuję przynajmniej zapoznać się z jej wersją demonstracyjną... □

**Roland Garros**  
Cryo

razu, który miałby nazywać się Diablo II: Salvation! Ciekawi was, co będzie dalej? Nas również, więc postaramy się informować o tym, jak rozwija się ta sprawa...

### Archonot z Metropolis

Miło nam poinformować, czym aktualnie zajmuje się nasze rodzeństwo Metropolis. Otoż chłopaki wzięli się ochoczo za tworzenie... Archoniat (Archangel), czyli wg angielskiej informacji prasowej - technico-thrillera TPP. Data premiery określona na 2002. Blisze informacje - już wkrótce.



### ST: VF add-on

I znowu proszę o uwagę "trekkierów" ... :). Activision ogłosił oficjalnie decyzję wydania dodatku do Star Trek: Voyager Elite Force. Wśród

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



W pudełku z gry FALLOUT TACTICS znajdziesz: gry FALLOUT 1, gry FALLOUT 2, dysk dodatkowy zawierający dodatkową misję do gry Fallout Tactics oraz gry w „poleszowym” Fallouta.

99 PL

FALLOUT TACTICS



199 PL

W Numerowanej Edycji Kolekcjerskiej Baldur's Gate znajdziesz: gry Baldur's Gate II, gry Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, koszulkę Baldur's Gate, karty, mousepad



79 PL

WORMS WORLD PARTY



99 PL

SETTLERS IV



TEL PL

SUDDEN STRIKE



TEL PL

COSSACKS

## INFORMACJE DODATKOWE

## CO NOWEGO

Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produkach.

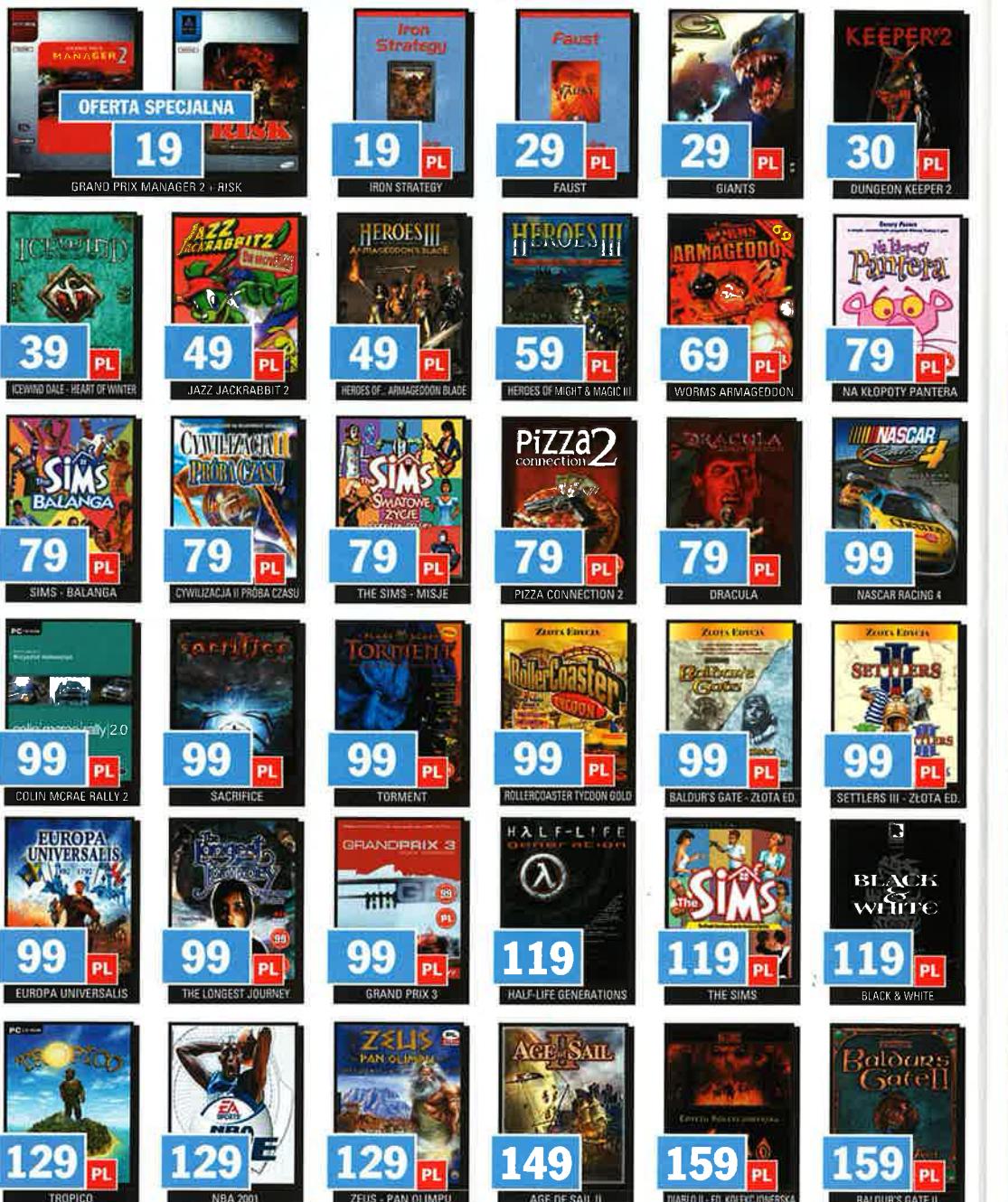


## CO ZYKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- State, zrycztałowano koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

## OFERTA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

w i r t u a l n y . c o m  
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

## PRZED PREMIERA

## CO NOWEGO

## GRY KOMPUTEROWE

## GRY KARCIAŃNE I RPG

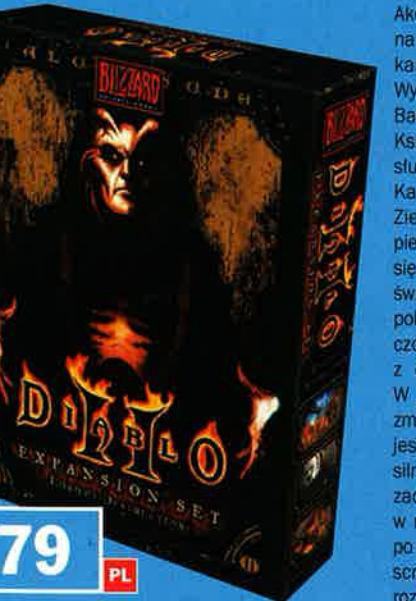
## KSIĄZKI

## FILMY DVD

## AKCESORIA I GADŻETY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z gry otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## DIABLO II LORD OF DESTRUCTION - EXPANSION SET



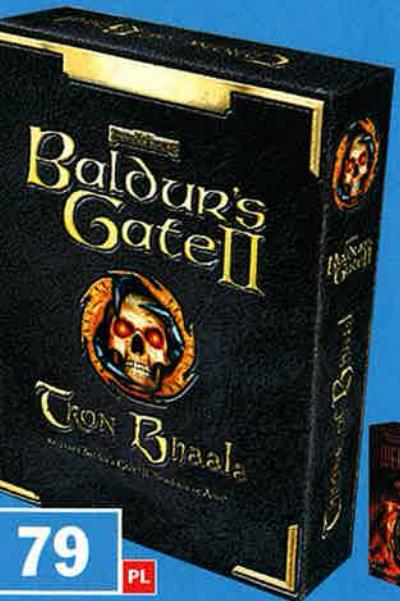
79 PL

Zamawiając przed premierą grę Diablo 2 - Pan Zniszczenia otrzymasz GRATIS grę PIZZA SYNDICATE

PREMIERA: CZERWIEC 2001

Akcja dodatku będzie się toczyć na dalekiej północy, zamieszkanej przez barba-ryzów. Wyruszamy tam w pościg za Baalem - ostatnim ocalonym Księciem Piekiel. Baal i jego sługą dążą do zniszczenia Kamienia Świata chroniącego Ziemię przed invazją sił piekielnych. Jeśli to zadanie im się powiedzie, zło zajmie cały świat i nikt nie będzie mógł go pokonać. Czy jesteś gotów stawić czoła najpotężniejszemu z demonów aby ocalić świat? W Lord of Destruction pierwszą zmianą, która rzuci się w oczy jest grafika - właściciele silniejszych maszyn będą mogli zachwycać się grafiką w rozdzielczości 800 x 600. Już po pierwszych opublikowanych screenach widać, że w tej rozdzielczości grafika prezentuje się imponująco. W połączaniu ze wspomaganiem sprzętowej akceleracji, na ekranach komputerów otrzymamy prawdziwą, graficzną ucztę. Kolejna bardzo ważnym uzupełnieniem są dwie zupełnie nowe postaci - Druid i Zabójczy. Każda z nich posiadać będzie po trzydziestce unikalnych czarów i umiejętności.

## BALDUR'S GATE II - TRON BHAALA



79 PL

Zamawiając przed premierą dodatek Tron Bhaala otrzymasz GRATIS grę WEHIKUL CZASU PL

Całkowicie nowa fabuła gry, zintegrowany edytor map, 6 zupełnie nowych poziomów trudności, 10 nowych postaci, 10 nowych modeli broni, 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją, możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry, nowe możliwości taktycznej rozgrywki.

29 PL

PREMIERA: 12 CZERWCA 2001

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

w i r t u a l n y . c o m

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantasy. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://WWW.GRY.WP.PL>

## Coś Nowego

nowości miejemy się znaleźć trójwymiarowy, interaktywny model Voyagers, dwie kampanie single player, 17 map multiplayerowych i 12 nowych bohaterów. Jakby tego było mało, zapowiedziano również dwa nowe tryby gry: jeden z nich - Assimilate - zmusi graczy do ponownego stawienia czoła Borgowi. Data premiery dodatku - jeszcze tej wiosny.

# WARRIOR KINGS

*Jeśli ktoś z was pamięta jeszcze Shoguna lub starego dobrego Mytha, to z pewnością ucieszy się na wieść o tym, że powstaje kolejna podobna produkcja. Ta nowa gra została przygotowana przez ludzi z firmy Black Cactus. Przynajmniej szczerze, że produkt ten, na pierwszy rzut oka, przypomina Shoguna - ale osadzonego w realiach średniowiecznej Europy. Jednak te realia nie są do końca historyczne. Świat Warrior Kings pełen jest mitologicznych potworów, a sama historia również różni się znacznie od rzeczywistej.*

Kroll

• CCC

Ciekawy skróć, nieprawda? Jego rozwinięcie to: Crazy Car Championship, co sugeruje już po niej, czym w istocie owe tajemnice 3xC jest. Jesteśmy pewni jednak, że nie zgadzamy się, w jakim świecie te rajdy się rozgrywają, tu bowiem wyobraźnia jej autorów, Synaptic Soup, stworzyła świat składający się z... zawiązanych w powietrzu wyp (pomiędzy nimi rozpięte są fragmenty torów), a pojazdami biorącym udział w wyścigach, które, nawiąsem mówiąc, konstruować będzie sam gracz, dala silniki napędzane... parą!

Dodatkowym, choć zgłosza odmiennym, powodem, dla którego warto zainteresować się tą grą, jest fakt, że napędzającą ją silniki - słynny już Cipher - korzysta ze wszystkich funkcji realizowanych sprzętowo przez GeForce 3. Szykuje się więc prawdziwa ucza dla oczu.

• Conquest: Frontier Wars zakończone

...lecz, jak informują twórcy tej strategii RTS, nie zostanie ona wydana aż do wczesnego lata.

• GP3 add-on

Grand Prix 3, mimo ze sporo spóźnione, okazało się warto oczekiwania. Jednym ze skutków dwuletniej obsuwki (szysko zresztą poprawionym przez przedsiębiorczych fanów) jest jednak niedosłownie realiów gry do aktualnego na dzień wydania gry sezonu 2000. Warto jednak poinformować, że na dniach dosłownie należy oczekiwania oficjalnego dodatku zatytułowanego Grand Prix 3 2000, który zawieźć ma wszystko, co potrzebne, by dostosować grę do dzisiejszych wymogów, m.in. tory Indianapolis i Sepang. Ale nie koniec na tym:



## Coś Nowego

wraz z dodatkiem w grze pojawi się nowy system zarządzania replayami, system komunikowania się z pit-stopem, poprawione też zasłony: dźwięk, model uszkodzeń bolidów, a nawet wyśmienita już teraz fizyka jazdy! Słownie: warto czekać.

• GP4?

A jakże - już się robi. Jego premiera - ponoć w początkach 2002.

• Tomb Raider The Movie

Najzuperniej oficjalny plakat filmowy z piękną Angie Jolie w roli głównej - ponizej, Aha, jeszcze jedno - TR: The Movie pojawi się w kinach (naturalnie nie u nas) już 15 czerwca 2001.



szego państwa. Drugą ważną rzeczą jest armia. Ten element został przez twórców potraktowany bardzo poważnie. Samych jednostek nie jest być może dużo, ale możliwości ich upgradeowania są ogromne. Dodatkowo musimy dbać o rozbudowywanie myśli technologicznej, dzięki której będziemy w stanie budować maszyny oblężnicze oraz skuteczniej bronić swoich włości.

Nasze wojska będą mogły wykonywać ruch, atak oraz obronę w pięciu podstawowych formacjach. Przegrupowywanie formacji będzie bardzo łatwe i nie będzie problemem ustalenia kolumny, pozwalającej na najszybsze przemieszczanie się linii, dzięki której wykorzystamy w pełni umiejętności naszych żołnierzy, czy też koła, formacji typowo defensywnej. Prócz tych trzech możliwości będziemy mogli ustawić naszych pupili w formacji luźnej. Nie będą oni wówczas wszczynały walki. Piątą i ostatnią formacją będzie klin przeznaczony przede wszystkim do działań ofensywnych, które będą miały na celu przełamanie linii przeciwnika.

Na uwagę zasługuje ma także doskonała grafika. Wszystkie modele



Miejmy nadzieję, że wszystkie obietnice zostaną spełnione i gra będzie urzekała grafiką, jak i realnością.

Na zakończenie dodam, że autorzy przygotowują także rozbudowany system gry wieloosobowej. W Warrior Kings będzie mogło zagrać jednocześnie do ośmiu graczy w różnych



trybach gry. Będzie można toczyć malutkie potyczki lub brać udział w starciach ogromnych armii. Jak to wszystko będzie wyglądać w praktyce? Odpowiedź na to pytanie znajdziemy dopiero po premierze gry. Miejmy nadzieję, że wszystko pojedzie po myśli twórców z Black Cactus i Warrior Kings będzie wielkim hitem. □

**WARRIOR KINGS**  
Black Cactus



## Coś Nowego

mianego powyżej Duke Nukem: Endangered Species (ten ostatni wydany zostanie przez GoD).

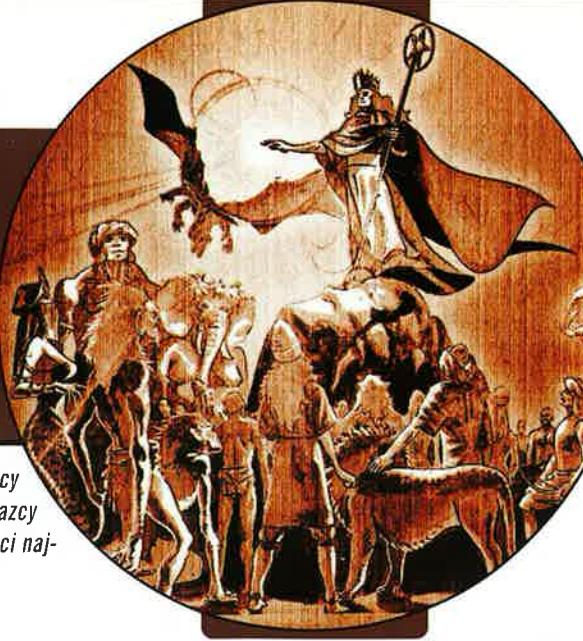
### • Borgiem by...

Kolejny Star Trek. Tym razem na warsztat wzięto Borga, czyli coś, czego nikt nie będący zadeklarowanym trekkierem zrozumieć nie może. W każdym bądź razie, Star Trek: Borg Assimilation, tworzony przez autorów Majesty - Cyberlore, ma być czymś zupełnie nowym nawet dla nich: symulatorem kolonii Borga! Borg Assimilation stanowić ma izometryczny mix Settlerów i SimCity i oferować dwunastostopniową kampanię, w czasie której gracz będzie musiał zrobić coś, czego jako fan Star Wars oczywiście nie rozumieć: P - zasymilować kolejne rasy i ich światy, dzięki czemu otrzyma dostęp do kolejnych budowli i opcji. Borgiem będziecie mogli zostać ponownie już w najbliższej przyszłości...



• Trainz: Virtual Model Railroading  
A mawią, że wąż pokonał już własny ogon i że wszystko już było... Otóż nie wszysko: po raz pierwszy spotkam się z pomysłem przeniesienia emocji związanych z... rozkładaniem metrów miniaturowych torów, ustawianiem na nich małych kolejek i zabawą nim! Nie dość na tym:

## Persian Wars



I spadł z nieba pierścień króla Salomona, którego wszyscy pożądali naraz, albowiem siłę i władzę dać on miał znalezły swojemu. Zdobyć go jednak mogą tylko najdzielniejsi lub ci największym sprytem się wykazujący.

### Qn'ik

erskie wojny? A cóż to takiego? Strzelanka, w której zamiast latać na stabilnym, aż stereotypowym statku kosmicznym, trzeba na dywan wskoczyć! I to była pierwsza myśl, gdy zobaczyłem jedną z wielu nowych gier Cryo mających na dniach (zapowiedzi innych można poczytać gdzieś niedaleko) ukazać się w sklepach w Europie. Nie moja wina, że skojarzenia ze Star Wars to już moje skrywienie. Jednak co do samych dywanów się nie pomyliłem, będą! Szkoła tylko, że ze względu na charakter gry nie będzie można nimi polatać w sposób "klasyczny". Bardzo mnie ciekawi fizyka takiego lotu - czy dywan jest sztywny, ile zachodzi na zakrętach... No co? Różne są zboczenia.

Jak więc jeszcze nie mówiłem, Persian Wars jest strategią w czasie rzeczywistym (czyli po prostu mówiąc: eRTS-eSem). Oczywiście - jak każda wychodząca dzisiaj gra z ambicjami. Niestety nie aż tak dużymi, by pozwolić na kontrolę jednostkami w FPP - nie ma tak dobrze. Właściwie jest klasycznie - prawie wszystkie wychodzące dzisiaj "real time strategies" mają wą-

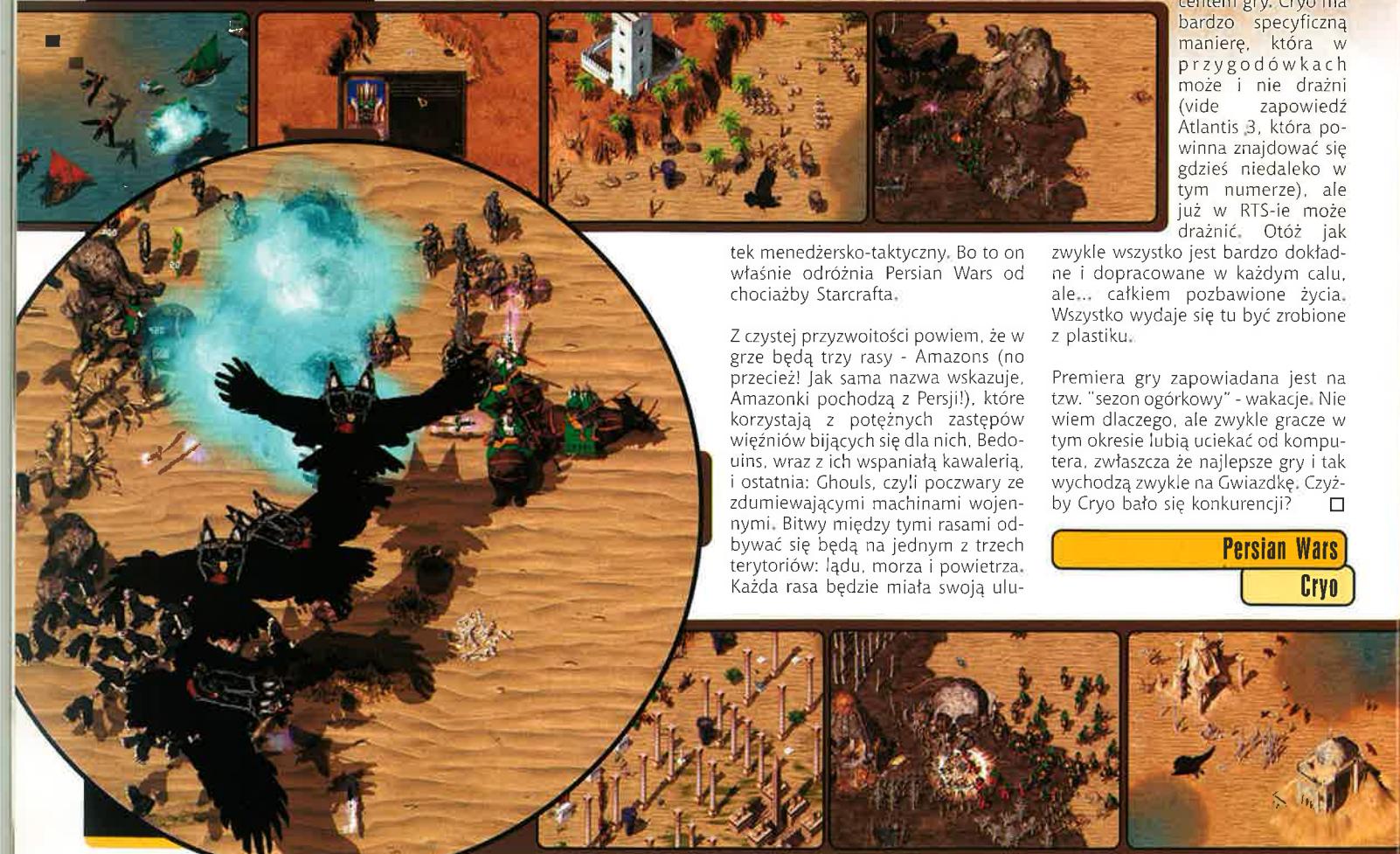
bioną "dziąłkę", toteż aby wygrać, należy odpowiednio obliczyć swoje siły i możliwości. W PW na gracza czeka blisko 100 odmiennych jednostek, wiele magicznych artefaktów możliwych do zdobycia w trakcie gry, specjalne magiczne zdolności... Dodatkowo zastosowano też stary pomysł z gier RPG z rosnącym doświadczeniem żołnierzy (o ile tak ich można nazwać). W grze występuje tylko jedna kampania, która jest to całkowicie nieliniowa i interaktywna (cokolwiek to oznacza). Ta jedna, wielka, ma być podzielona jeszcze na cztery mniejsze, które mają głębiej wprowadzić gracza w misterijny klimat gry.

Widząc grafikę Persian Wars, od razu można powiedzieć, kto jest producentem gry. Cryo ma bardzo specyficzną manierę, która w przypadkach może i nie drażni (vide zapowiedź Atlantis 3, która powinna znajdować się gdzieś niedaleko w tym numerze), ale już w RTS-ie może drażnić. Otóż jak zwykle wszystko jest bardzo dokładne i dopracowane w każdym calu, ale... całkiem pozbawione życia. Wszystko wydaje się tu być zrobione z plastiku.

Z czystej przyzwoitości powiem, że w grze będą trzy rasy - Amazons (no przecież! Jak sama nazwa wskazuje, Amazonki pochodzą z Persji!), które korzystają z potężnych zastępów więźniów bijących się dla nich. Beduini, wraz z ich wspaniałą kawalerią, i ostatnia: Ghouls, czyli poczwary ze zdumiewającymi maszynami wojennymi. Bitwy między tymi rasami odbywać się będą na jednym z trzech terytoriów: lądu, morza i powietrza. Każda rasa będzie miała swoją ulu-

Persian Wars

Cryo



ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ  
JAK PRZEŻYĆ PO

# WOJNIE ATOMOWEJ?

W polskiej wersji występują:

Miroslaw Baka  
Andrzej Chyra  
Olaf Lubaszenko



ZAMIERZASZ SCHOWAĆ SIĘ  
W TOALECIE, CZY ZACZNIESZ  
MYSŁĘC TAKTYCZNIE?

Fallout  
Tactics

Przygotuj się. Mysł taktycznie.

JUŻ W SPRZEDAŻY! CENA TYLKO 99,90 zł ZA PAKIET NA 6 CD!

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:  
• grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD • BONUSOWY DYSK • z dodatkami do Fallout Tactics  
• pełne wersje gier FALLOUT 1 • i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

Więcej informacji:  
<http://fallout.cdprojekt.com>  
Patronat medialny:  
[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Sklepy z grami polecone przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;  
© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Interplay



NAJLEPSZA KLAWIATURA  
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech





## Coś Nowego

czonego dla gier Massive Multiplayer Only - czyli sieciówek w rodzaju Ultymy On-Line, Eve-questa czy Tribes.

### • Black Skies...

...czyli O.O. (nie, nie ojcowie, Ozzy Osbourne) w nietypowym dla siebie środowisku - grze komputerowej (by iRock Interactive). Enjoy.



### • Chaser

Mamy rok 2086 (założmy dla dobra sprawy). Jesteś Chaserem - osobą, z której pamięci, na skutek nieszczęśliwego (aż nieprzypadkowego) wypadku, zostały nędzne strzępki. Problemy natury egzystencjalnej (typu: "gdzie ja zostałem swojego hoovera?") schodzą na dalszy plan w konfrontacji z faktem, że nie masz również pojęcia, dlaczego ściągają cię wszyscy: od policji po gangi. Tajemnicą też pozostaje, czemu czynią to z takim zaangażowaniem i nie przejmując się ewentualnymi niewinnymi ofiarami, które miały nieszczęście znaleźć się w nieodpowiednim miejscu, tj. obok ciebie, w nieodpowiednim czasie i nie zdążyły ustrzec się paru zbląkanych kul... Interesujące? A jakże, coś jak Total Recall, nie? Wrażenie podobieństwa potęguje dodatkowo fakt, że akcja gry rozgrywa się m.in. na Czerwonej Planecie - Marsie.

Niestety, nie znamy daty premiery tego interesującego tytułu (tworzonego, nawiąsem mówiąc, przez naszych południowych sąsiadów - Słowaków). Mamy jednak parę screenów na otarcie też...



### • Plotki o Falloucie

Jeśli zaś już o Falloucie mówimy, chodzą wieści, jakoby Interplay, zadzwoniły z efektów prac nad Fallout Tactics. BoS zaproponował Micro-Forcé (jeszcze przed zwolnieniami, o jakich czaliście się powyżej) pracę nad oficjalnym dodatkiem doń i - co ważne - zupełnie trójwymiarowym sequelem! O radości...!

UPDATE: Interplay po raz kolejny nieoficjalnie potwierdził fakt przygotowywania się do prac nad częścią trzecią role-playa wczesnych czasów (IMO), czyli Fallouta, i co więcej: również jego sieciowego odpowiednika, Fallout On-line!



Gry pozwalające graczom na kolonizację kosmosu chyba wyszły już z mody - ostatnio trudno o tytuły z tego gatunku. Tym ciekawszej zapowiada się nowa produkcja rodem z Mare Crisium - Stars! Supernova Genesis.

### Kominick

**F**abuła jest dość zamieszana - oto dwaj naukowcy odkrywają, że oddalona o 4 lata świetlne gwiazda za 50 lat wybuchnie jako tytowa supernowa. W efekcie pobliskie (i nie tylko) systemy gwiazd ulegną zniszczeniu, Twoja rodzinna planeta stanie się cuchnącym kawałkiem toksycznych odpadów, a Han Solo będzie miał czym straszyć Luka Skywalkera podczas skakania w nadprzestrzeni. Technologie, którymi dysponujesz, nie dają ci specjalnych szans na wyjście z opresji. W tym czasie, dziwnym tafrem, na ziemskiej orbicie wykryta zostaje duża stacja kosmiczna zbudowana przez Obcych (czemu dali im odlecieć?), a w niej technologie znacznie przewyższające twoje: napady nadświetlne, nowoczesne statki wojenne i kolonizacyjne, mieszkania dla populacji całej planety itp. To ratuje ci tyłek i pozwala na bezpieczną podróż w nieznane, gdzie rozpoczęnasz odbudowę potęgi sprzed setek lat.

Zdaje się, że ostatnio developerzy cierpią na brak inwencji - tak samo niewytumaczone wydarzenia występują w StarPeace. Ale cóż, taka wola twórców, nam nic do tego. W każdym razie SISG jest strategią turową, w której zadaniem gracza jest poprowadzenie swojej rasy do utworzenia galaktycznego imperium. Można będzie tego dokonać w jeden podstawowy sposób - podbój! Zaczynamy jednak jako małe brzydkie kaczkoły, więc zanim urośniemy w się na tyle, by podnieść rękę na sąsiadów, będziemy zmuszeni do pokojowych metod rozwoju. Będziemy zakładać kolonie,



czekać zyski z handlu z innymi rasami, a uzyskane w ten sposób fundusze przeznaczać na nowe technologie, wywiad czy budowę floty.

A będzie co wynajdywać, ponieważ autorzy obiecują 30 rodzajów pojazdów, 30 rodzajów uzbrojenia, 16 rodzajów napędów, a także całą masę innych gadżetów: radarów, tarcze energetyczne itp. A najciekawsze jest to, że będziemy mogli składać z nich

swoje własne jednostki - pomysł wprawdzie nie nowy, ale wciąż przyciąga graczy! Działają tutaj magia budowania i wprawiania maszyn w ruch, fascynującą ludzi niezależnie od wieku. Dzieci bawią się klockami, a dorosli siedzą nad deskami kreślarskimi, tworząc nowe zabawki do zadania bliżnim bólu.

Dla rzędu dyplomatów i gości lubiących się we wszelkiego rodzaju akcjach sabotażowych przygotowano naprawdę rozbudowane opcje interakcji pomiędzy rasami! Możesz zawierać sojusze (zarówno z komputerami (single player), jak i z innymi graczy (multiplayer)), blokować nieprzyjaciół, jednak cały czas musisz być świadomy tego, że sojusze powstają również przeciw tobie! A rozgrywki nie muszą, ba!, nigdy nie będą czyste! W grze napotkamy bardzo rozbudowane opcje misji szpiegowskich. Gdy wy najmiemy odpowiednich ludzi i odpowiednio ich wyszkolimy, przyjdzie czas na pierwsze tajne misje (oferz w sekretnej służbie Jej Królewskiej Mości :)). Do dyspozycji zostanie nam oddany szerszy wachlarz zadań, takich jak zdobywanie informacji o przeciwniku (które można sfałszować, ale to już inna historia), akcje sabotażowe wymierzane przeciwko wrogim koloniom lub garnizonom, porywanie nieprzyjacielskich statków, kradzieże technologii etc. Możliwości wiele,

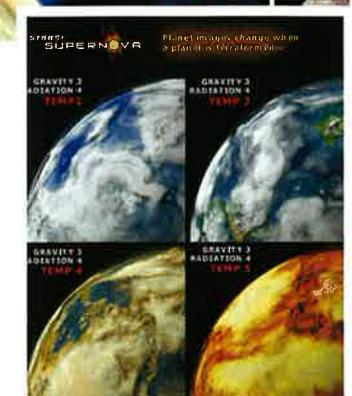


netach, krążą w swoich stacjach kosmicznych wokół gwiazdy, wysyając z niej energię, po czym przenoszą się do kolejnego systemu. Zupełnie inaczej postępują Bio-Engineers - ci wszyscy tworzą z organicznej materii, najprościej w świecie hodując to, czego potrzebują! Zupełnie jak Zergowie ze StarCraft! Jak widać, nacieje te są zupełnie inne, mają również unikalne drzewa technologii i trudno by było, żeby ośliki stwory podawały tą samą drogą rozwoju, co ich energetyczni koledzy.

Wydzielona. Trzymam kciuki! To mogłyby być ciekawe doznanie: stawić czoło czemuś, co uczy się i zacznie reagować na nowe strategie - a może stworzyć własne?

Podczas gwiezdnych wojaczyk spotkamy piratów - nienależących do niczego i niesłuchających nikogo bułtowników. Będą utrudniać życie wszystkim mieszkańcom galaktyki, oferując czasem swoje usługi w charakterze korsarzy. Wystarczy przyjąć ich pod swój dach, dając miejsce na założenie bazy wypadowej, by zaczęli buszować po znajdujących się w ich zasięgu planetach, które należą do sąsiadów. Ci nie będą zbytnio zadawali tym faktem, więc zanim postawi się na współpracę, trzeba się głęboko zastanowić...

W tych realiach przyjdzie nam poprowadzić jedną z 20 różnorodnych ras (w tym ludzi). Każda z nich będzie posiadać wiele cech charakterystycznych tylko dla nich, a więc fizjologię, sposób, w jaki traktują technologię i ekonomię, i wiele, wiele innych. Np. rasa nazywana Alternate Reality jest grupą tworów zbudowanych z energii. Nie widzą w ogóle pozytku w pla-



Wspomniane AI wedle obietnic twórców będzie bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiadający za Jim Lane, jeśli ucze się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie

Al weźmie obietnic twórca i nie muszą być bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiadający za Jim Lane, jeśli ucze się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie

Al weźmie obietnic twórca i nie muszą być bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiadający za Jim Lane, jeśli ucze się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie

Al weźmie obietnic twórca i nie muszą być bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiadający za Jim Lane, jeśli ucze się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie



## Coś Nowego

### • Warhammer On-line

Tak jest, znak Młota Wojennego po wielu latach absencji znów pojawi się na ekranach domowych blasków! Co więcej, ponownie będzie to Fantasy Battle, tym razem jednak, jak głoszą najlepiej informowani, czyli twórcy - Climax, możliwy do rozegrania jedynie w sieci. Najważniejsze zas z tego wszystkiego jest to, że prace nad nim trwają ponad rok, więc data premiery nie może być bardzo odległa. Zresztą, wystarczy spojrzeć na sceny...



### • Disciples II: Dark Prophecy

Pierwsza część Disciples: Sacred Lands, RTS rodem ze Strategy First Inc., uznana została przez Gamespot "najlepszą niedocenioną rok 2000". Disciples II: Dark Prophecy ma na celu usunąć słowo "niedocenioną" z tego zwrotu. Pozyjemy, zobaczymy.



### • Icewind Dale - darmowy dodatek

Team stojące za ubiegłorocznym role-playowym hitem Icewind Dale postanowiły wynagrodzić swoich wiernych faniów i przygotować prezent w postaci darmowego dodatku do dodatku - Heart of Winter! Z tego co udało się nam dowiedzieć, nie będzie on mieć żadnego wpływu na fabułę gry, jedynie dodaży nowy Loch do zwiadu. Nawiasem mówiąc, czyli mała to być odpowiedź na zarzuty, że HoW jest zdecydowanie zbyt krótkie?

Al weźmie obietnic twórca i nie muszą być bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiadający za Jim Lane, jeśli ucze się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie

Al weźmie obietnic twórca i nie muszą być bardzo rozbudowane, a jego algorytmy nieraz zaskoczą graczy. W tej chwili główne prace dotyczące problemu sztucznej inteligencji skierowane są na możliwości uczenia się. Jak zapowiada odpowiadający za Jim Lane, jeśli ucze się AI zda egzaminy podczas beta testów, to znajdzie się w finalnej wersji gry. Jeśli nie, odpowiednia opcja zostanie



### • QT's From Dusk Till Dawn

"Od zmierzchu do świtu" to film kontrowersyjny: można go lubić, można nie cierpieć, nie sposób go jednak ujrzawszy, zapomnieć. Aż dzisiaj

## Coś Nowego

przeto, że jak dotąd nikt nie próbował zrobić gry komputerowej na jego motywach tym bardziej że Mr Quentin nie przywiązuje zbytniej wagę do swego dzieła, odstępując licencji za bezcen, czego efektem są kolejne, IMO, bardzo słabe części filmu...). Do czasu jednak: oto okazuje się, że francuskie Cryo sposobiły się już do września premiery komputerowego From Dusk Till Dawn! Dalsze szczegóły nie są już tak obiecujące: będzie to bowiem najzwyczajniejsza w świecie, oparta na engine'ie Devil Inside gra arcade. I tu ożwiemie jakby przygasa..

## • Robimy grę:

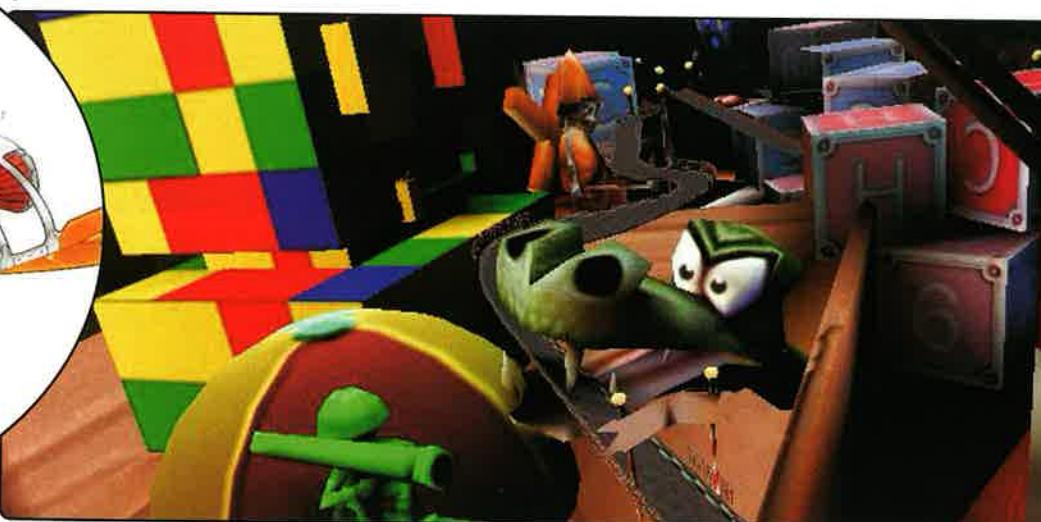
Czecieć zrobić grę, a nie macie ani silnika, ani wydawcy? A macie wolną zieloną stóww? Za tę właśnie, śmiesznie niską kwotę oddaje swój silnik (zwany V12, powstawały na podstawie silnika Tribes 2) GarageGames, firma tworząca przez dawnych programistów Dynamix. Co więcej - obiecujące projekty mogą doczekać się oferty od bardziej poważnego wydawcy, jakim okazuje się samo Sierra Studios! Ambitne grupy developerów, do dzieła!

# Megarace



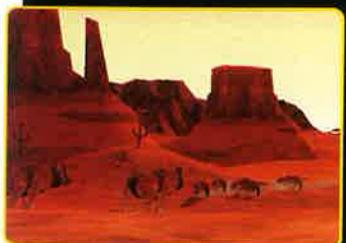
**Dzień dobry wszystkim, mówi Lance Boyle we własnej osobie! Dzisiaj znów będziemy mieli okazję obserwowania śmiertelnie trudnych wyścigów. Telewidzowie, zapnijcie pasy, bo oto nadchodzi kolejna, trzecia już, część wyścigów Megarace!**

## Qn'ik



## • Sigma: TAoRC

Informujemy: dawna Sigma, czyli RTS z krzyżówkami genetycznymi w rolach głównych (by Relic Entertainment), to aktualnie Sigma: The Adventures of Rex Chance. Poniżej screen z gry.



## • Simsville - obsuwa

Maxis poinformowało, że premiera Simsville, kolejnego produktu mającego zdyskontować popularność The Sims, została przesunięta na rok 2002.

## • PS3

I znów gościnnie na naszych łamach info o konsolach. Jako ciekawostka jedynie - oto bowiem nie zdążyliśmy na dobrą sprawę ograć się z PS2, a już Sony informuje o pracach konstruktorskich nad Playstation trzeciej



W to zagramy... za czas jakiś

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
[0-22] 519 69 69  
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT  
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69  
(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



**NIEDZWIEDZIAK** STANIE SIĘ  
BESTJĄ ŁĄCZĄCĄ SIĘ NIEDZWIEDZIA  
I ROZUM CZŁOWIEKA.

**BRYCHAWY**: RISZCZ WROGÓW  
PRZYJUŁUJĄC NAIĘGROŹNIEJSZE  
ZWIĘJOŁY NATURY.

**WILKOŁAK** PRZEMIEŃ SIĘ  
W NAJDZIKSZA ISTOTĘ PÓŁNOCNYCH  
KRAIŃ.

**DRVID**: POTĘŻNY SZAMAN ZYJĄCY NA ŁONIE  
PRZYRODY. WŁADA WSZYSTKIMI ZWIĘJOŁAMI  
I POSIADA MOC PRZEISTACZANIA SIĘ W NAJBARDZIEJ  
NIEBEZPIECZNE ISTOTY. JEST OSOBIEŃSTWEM  
NIEOKIĘZPANYCH SIĘ NATURY.

## ROZSZERZENIE GRY

**DIABLO**  
LORD OF DESTRUCTION

## Coś Nowego



generacji. Co ciekawe, za "serce" całego systemu, stworzone w technologii 0,1 mikrona, odpowiadająca ma IBM.

## • Spells of Gold

cRPG staje się powoli specjalnością Rosjan. Oto kolejny, po Evil Island, produkt rodem z kraju, z którym dzielmy granice. Więcej informacji - już wkrótce.

## • Peacemakers = Conflict Zone

Dawne Peacemakers zostało przemianowane na lepiej (bardziej politycznej) brzmiącą Conflict Zone. Dla odświeżenia pamięci o tym ambitnym projekcie MASA - poniższy screen.



UPDATE: Conflict Zone zostanie wydane u nas przez LEM po śmiaśnie niskiej cenie - 49 zł - jeszcze w maju!

## • Kalisto - RIP

Niestety, po długiej i bolesnej chorobie (finansowej) twórca m.in. Nightmare Creatures wyznał ducha. Stojąc nad grobem, warto zadać sobie pytanie, co w tej sytuacji stanie się z Highlander Online...



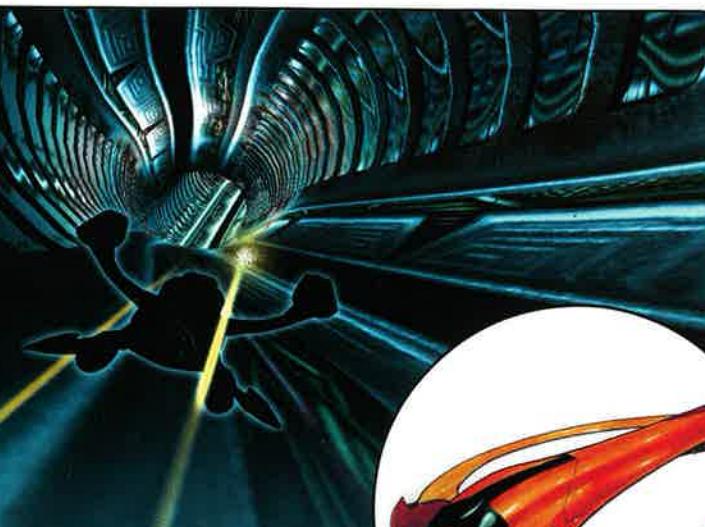
Megarace 3

Cryo

dawno "Alicję w Krainie Czarów". Jednakże same efekty i gra światel nie są już niczym niezwykłym, prezentują się na poziomie Dethkarz z widocznymi niekiedy inspiracjami Forsake-

Z danych liczbowych: nowy Megarace będzie liczył 33 w pełni trójwymiarowe trasy, osadzone w 8 światach. Podkreślam słowo trójwymiarowe, gdyż jadąc po chociażby wielkiej rurze (po rurze, nie w rurze!), nie trzeba się koniecznie trzymać jej "czubka", gdyż grawitacja w grze obowiązywać zanadto nie będzie. Po tych udziwnionych i przypominających nieco jakieś narkotyczne wizje trasach ścigać się będzie można w dwunastu rodzajach staczków, z których każdy może zostać dodatkowo wyposażony według widzimisie gracza, zwłaszcza w kwestii broni, która również będzie niezwykła istotnym elementem rozgrywki. Do tego stopnia, że autorzy określają swoją grę jako ściągakę z elementami... strzelanki FPP! Z tego co do tej pory zauważę, to porównanie jest trochę na wyrost, ale mogę się mylić, a autorzy mogą mieć jeszcze jakieś asy pochowane po rękawach.

Tryby gry nie są niczym nadzwyczajnym, rutyna, mógłbym powiedzieć. No, może poza jednym: opcja Capture the flag w multiplayerze. Pomyśl bardzo dobrzy i myśl, że cała Megarace przeznaczona będzie raczej właściwie dla graczy mających dostęp do sieci, gdyż żaden, nawet najmądrzejły komputer nie da takiej satysfakcji z zestrzelenia go, jak kumpel odalony o kilka metrów.



Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciębie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni
- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych

Innonics

SIRTECH

JoWood Productions

PATRONAT MEDIALNY:  
HOGA.PL

SPRZEDAŻ WYSYKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
www.cdprojekt.com

(c) Innonics Publishing i Distributionsgesellschaft mbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jagged Alliance 2: Unfinished Business (c) 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Jagged Alliance to znak zastrzeżony 1259191 Ontario, Inc. Produkt przeznaczony wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy! Wydawca JoWood Productions Software AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65, Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

## Coś Nowego

• Infogrames ciągle pod kreską, ale... ale jak triumfalnie informują jego szefowie - już wypłacalne! Fakt, -20 milionów dolarów w porównaniu z -80 z poprzedniego półrocza - to wygląda naprawdę nieźle... :)

• CPL i Counter-Strike  
Niezwykła wręcz popularność HL-owego moda Counter-Strike znalazła odbicie w uznaniu jej za oficjalną grę CPL - tej największej bieżącej ligi gier FPP. Przy okazji - pula nagród turnieju CPL, jaki odbędzie się w grudniu 2001, to, uwaga, 150 tys. dolarów, a wysokość pierwszej nagrody to równe 50 tys. I kto powiedział, że granie nie może się opłacić?



# Atlantis III, Beyond Atlantis

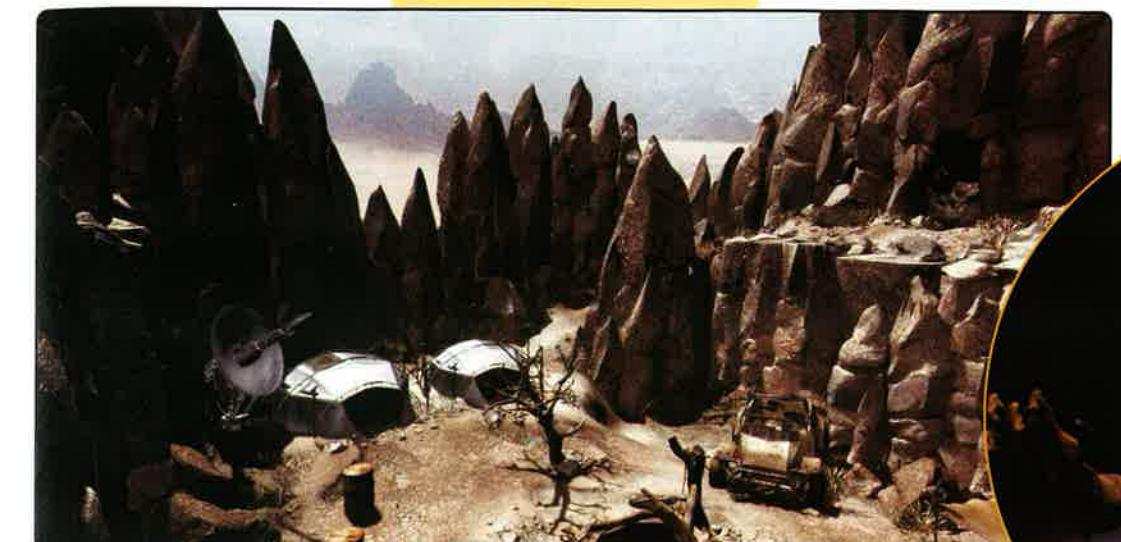
nych i wielu niecodziennych zagadek, cieszą się jednak niesłabnącą popularnością. I dobrze!

Takie przygódówki łatwo rozpoznać. Nic się w nich nie dzieje, gracz jedynie wodzi kursorem po całym ekranie i klika, przenosząc się między kolejnymi lokalizacjami. Żadnej krwi, brak jakiekolwiek akcji w przeciwieństwie do mnogości zagadek logicznych. Być może pierwszą uznawaną przez wiele za najlepszą tego typu grę była słynna Myst, która sprzedawała się w milionach egzemplarzy. Jej sukces ośmielił innych i kolejno powstawały nowe gry, takie jak: Zork Nemesis (pamięta ktoś kto jeszcze? Warto sobie przypomnieć), Riven czy też Aztec i Faust. Nie można również zapomnieć o polskim Reah. Jedne gorsze, inne ośniewające (jak chociażby Faust luźno trzymający się fabuły dzieła Goethego). Obie części Atlantis, gry z tego samego gatunku, rządzające się dokładnie tymi samymi zasadami ustawionym zdycydowanie po tej drugiej stronie. W moim prywatnym rankingu stawiam Atlantis zaraz po Fauście. W tym momencie pewna osoba z redakcji na pewno by mnie ostro sklepała - El General Magnifico. Cóż, nic nie poradzę, że wyżej cenię Fausta niż historię Atlantydy.

Wielbici tej serii nowa gra Cryo na pewno nie zawiedzie. Dwie poprzednie części kierowały się maksymą: dobrze bawiąc, jednocześnie uczyć i prowokować do myślenia o zaginionym (czy aby na pewno? Czy może to, co niektórzy naukowcy przypisują kosmitom, zrobiły ręce niezwykle zaawansowanej, aż mitycznej cywilizacji tego raju ultraconego?) świecie i jego losach. W trzeciej odsłonie historii zadaniem gracza będzie pokierowanie losami młodej kobiety - spe-



cjalistki od mitologii egipskiej. (Której głosu i wyglądu udzieliła aktorka Chiara Mastroianni. Laik filmowy widać ze mnie, bo nazwiska nie kojarzę.) Akcja zaczyna się, gdy bohaterka jest na tropie wielkiego miasta zbudowanego rzekomo przez staro-



żytnych Egpcjan. Szuka go z dwóch powodów, po pierwsze, nikt go jeszcze nie znalazł (w sumie dość oczywiste), po drugie, z jej informacji wynika, że miasto znajduje się bardzo daleko od samego Egiptu...

Niestety, jej dźip ulega wypadkowi, a sama bohaterka ledwo uchodzi z życiem, dzięki pomocy przystojnego Tuarega, który ją ratuje i doogląda do momentu odzyskania przytomności. Człowiek ten kilka lat wcześniej stracił rodzinę, po czym zdecydował, że od tamtej chwili odrzuci zdobycze nowoczesnej cywilizacji i będzie żył samotnie, tak jak żyli jego przodkowie. Jednak spotkanie z naszą bohaterką okazało się punktem zwrotnym w jego życiu i postanowił nie pozostawać jej samej na pustyni, ale podążyć za nią (a raczej z nią, gdyż za bardzo się nie opiera) w poszukiwaniu ciekawych przygód. I wypraszam sobie wszelkie insygnie, jakoby na jego decyzję miało wpływać to, że nasza "heroina" jest niezwykle atrakcyjną kobietą...

nie więc takie samo - poruszanie się jednym kliknięciem pomiędzy kolejnymi lokalizacjami, w których można się zatrzymać i porozglądać we wszystkie strony (cafe 360 stopni). Opisywać

grafiki nie muszę, gdyż widać ją dobrze na screenach obok. Cóż, w tym względzie doskonałość została już osiągnięta, po prostu nie dało się nic więcej poprawić, chcąc zachować odpowiednią manierę (niestety na tyle specyficzną, że może zniechęcić niektórych estetów) znaną z gier Cryo. Zatem lokalacje jak zwykle będą statyczne, starannie wyrenderowane, ale mimo to (a może właśnie dlatego?) piękne i niekiedy wręcz majestyczne.

Autorzy nie wspomnieli słowem o oprawie dźwiękowej i muzyce, prawdopodobnie więc nic w stosunku do poprzednich części nie zmieni się. A trzeba powiedzieć, że żle nie było, chociaż dla mnie numerem jeden w grach przygodowych jest muzyka z



Fausta. Ten niepokojący klimat... Ech, rozmarzyłem się.

Światowa premiera Atlantis 3 zapowiadana jest na pierwszy październik, jak będzie u nas - nie wiadomo, gdyż być może dystrybu-



• SWAT 3 EE - kolejne zadanie  
Na oficjalnej stronie gry pojawiło się kolejne m-playerowe zadanie do SWAT 3: Elite Edition. Uwaga: waga średnia - 12 MB!

• Intergalactic Bounty Hunter  
No, wygląda na to, że wreszcie znajdzie się coś dla bohatera, którego jedynym motywem działania są pieniądze! Pewnie też niemal, gdyż Intergalactic Bounty Hunter (by Infinite Loop) zabraże nas w podróż po galaktyce tropem najgroźniejszych przestępów i zbiegów, za któ-



rych i wyznaczono nagrody. A wszystko to w naprawdę rewelacyjne prezentującą się trójwymiarowej grafice... Ponizej logo gry.



• CODA wydawca Strategy First  
Rodzimy dystrybutor, CODA, został wydawcą gier Strategy First. Pierwszą z gier, jaka pojawiła się na rynku polskim po podpisaniu tej umowy, będzie Disciples Gold (PL).

Atlantis 3  
Cryo



## Coś Nowego

• Darkfall



## • Duke Nukem: The Movie

Dobra nasza. Dimension Films sposobi się do kręcenia filmu opartego na kultowej już, nie waham się użyć tego słowa, grze z równie kultowym bohaterem w roli głównej! Fabuła? Nieskomplikowana, ale czy właśnie tego wymagamy od naszego heros? Duke wyrusza w kosmos, by w walce jeden na milion (szansie mniej więcej wyrównane) zepobić inwazji Obcych na Ziemię. Warto dodać, że reżyserem filmu jest Larry Kasanoff, gość odpowiedzialny za filmy z serii Mortal Kombat, więc czego jak czego, ale efektownych scen nie powinno nikomu brakować...

## • The Epsilon Conflict

! kolejna kosmiczna strategia. Tym razem podana szwedzkim sposłem, gdyż to właśnie z tego uroczego kraju (w którym "piwo" wymawia się niemal tak, jak niemiecki "alej"), a ściślej z grupy zwanej się O3 Games (ozonowe gry?), wywodzi się The Epsilon Conflict. Co w nim takiego szczególnego? Pomijając trudwymiar, trzy frakcje do wyboru, 36 różniącanych jednostek i 9 rozwijających się w trakcie gry bohaterów, 30 misji single player, pełny zakres trybów multiplayer i edytor kampanii... nic!). Ponizej screen z tego niczego.



## • Laser Squad Nemesis

Tak, tak, nie myla was wasze modne oczy - Laser Squad, tytuł, za który taki np. Macabre dąby się pokroić, wspaniały przodek gier typu UFO uderzy ponownie! Odpowiedzialność za właściwe odrestaurowanie legendy przyjęto na siebie! Co Do Games, grupa tworząca przez twórców UFO (do niedawna Mythos Games), czyli nieszczęśniacy zmuszeni do pochowania rewelacyjnie zapowiadającego się The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge informowaliśmy, godzdamnit! Wszystkich tych, którzy zaczęli święcić własny światem na wieść o Laser Squad Nemesis, informujemy, że będzie to strategia taktyczna (trzy strony: space marines, droidy, obcy typu... play-by-email

# BLACK ISLE studios

# TORN

Firma Black Isle - niekwestionowany lider komputerowego role-playing - ku uciecie wszystkich miłośników gier RPG obwieściła, że pod koniec tego roku wyda Torna, grę role-playing, która całkowicie zrewolucjonizuje gatunek cRPG.

## Dżosef



**J**esliby spojrzeć na inne produkcje Black Isle, takie jak choćby rewelacyjny Baldur's Gate 1 i 2 czy słodko zapowiadający się Neverwinter Nights, wydaje się to po prostu niemożliwe. Jakość gier ze stajni Black Isle jest już tak wyśrubowana, że zrobienie czegoś lepszego mogłoby graniczyć z cudem. Okazuje się jednak, że ludzie z BI znaleźli receptę na to, jak zaskoczyć fanów cRPG...

Akcja Torna będzie rozgrywać się w klimatach fantasy, w całkowicie nowym wymyślonym świecie Agathe, w królestwie Orislane. Prawdziwą bombą jest jednak zupełnie coś innego. Otóż, jak obiecuje panowie z Black Isle, Torn będzie grą, w której zostaną użyte wszystkie najlepsze rozwiązań, jakie dotychczas można było zobaczyć w wyśmienitej serii Fallout!!! W czasie gdy koncepcja Torna powoli rozwijała się w głowach projektantów, skrupulatnie zbierano wszystkie krytyczne uwagi na temat bugów Fallouta. Nie pomijano również sugestii dotyczących rozwiązań, jakie gracze chcieliby zobaczyć w nowej części Fallouta. Ponieważ jednak wszyscy wskazywali na to, że Torn znalazła się w planach znacznie wcześniej niż Fallout 3, wszystkie uwagi i sugestie zostaną wykorzystane właśnie w Tornie! Można więc powie-



Torn  
Black Isle

kieruje gracza, będą rozwijają się w dalszej części rozgrywki poprzez nabycie doświadczenia (np. po wygranej bitwie lub rozwiązaniu zagadki). Sposób zachowania postaci oraz interakcja z otoczeniem będą w znacznym stopniu uzależnione od trzech dobrze znanych fanom Fallouta cech: perks, traits oraz skills. Oczywiście w Tornie znajdują się zupełnie nowe cechy. Będzie to m.in. Lone Wolf, która pozwoli na uzyskiwanie większych bonusów dla wszystkich lubiących grać bez drużyny, lub Fortune podnosząca współczynnik Hit Points. Jak obiecuje twórcy Torna, do drużyny będzie można przyłączać bohaterów różnych, niekoniecznie "pozytywnych" ras. Przykładowo, poza człowiekiem, elfem czy karłem będzieś mógł przyłączyć do swej wesołej gromadki ogra, którego siła bojowa w walce wręcz jest nieoceniona. Oczywiście może to zakończyć się popsuнием dobrej atmosfery lub nawet dezercją innych członków drużyny, niemniej jednak jest to bez wątpienia smaczek, który doda grze uroku.

Zgodnie z założeniami, Torn ma odznaczać się wielowatkową fabułą. Nawet najmniejsze problemy mogą być rozwiązywane na kilka zupełnie odmiennych sposobów. Gra będzie się opierała na trzeciej generacji systemu LithTech (tm), tak więc rozgrywka, jak i bitwy będą rozgrywane w czasie rzeczywistym. Programiści nie zapomnieli jednak o tych, którzy nie dysponują zręcznością makaka, i zaprogramowali w grze opcję pauzy, podczas której można wydawać polecenia wszystkim członkom drużyny.

Kolejnym elementem, który wyrwie z butów nawet największych malkontentów, ma być grafika. Zgodnie z nowymi trendami będzie to całkowicie trójwymiarowy świat w pełni obsługiwany przez akceleratory 3D. Na podstawie udostępnionych przez Interplay screenów można stwierdzić, że gra będzie wyglądała wprost oszałamiająco. Oczywiście na temat jej wymagań sprzętowych na razie nikt głośno nie mówi, jednak należy się spodziewać, że nie będą one małe.

□

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

Cezary Pazura w nowych, niesamowitych przygodach Różowej Pantery w grze:

# Na kłopoty Pantera™



DObra CENA • DObra CENA • DObra CENA  
79 90 złotych

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL • CD PROJEKT

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonialna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera... Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kat nadęte gierki, i rozpoczęj prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

[www.pinkpanther.com](http://www.pinkpanther.com)

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters™ & © 2001 United Artists Corporation.  
All Rights Reserved.

**Coś Nowego**

multiplayer, co, jakkolwiek na pierwszy rzut oka może wydawać się pomysłem niezbyt przemyślanym, to już na drugi, jeśli pomyśleć o otwierających się możliwościach, np. ogólnowiatowej lidze graczy bądź turniejach, w których można będzie wziąć udział bez wstawiania od komputera - LSN-PBM ponownie zaczyna się podobać! Więcej szczegółów - jak tylko dowie się czegoś nowego.

**Rune: Halls of Valhalla**

Nie trudno domyślić się, czym owe Korytarze Valhalli mają być. HoV to, naturalnie, dodatek do wielbionego przez Elad Rune, czyli slashem up TPP w nordyckich klimatach. Co w nich? Kilka nowych trybów gry wielosobowej, m.in. Arena ( kolejni zawodnicy wchodzą na arenę, zwykle, czytaj: przeżyje, najlepszy) oraz... HeidBall, czyli gra zespołowa, w której celem jest doniesienie odrabianego lba przeciwnika do bramki Chora? Chora. Ale bez wątpienia wart zobaczenia... ;)

**D&D: Master Tools**

Nie, tym razem nie chodzi wcale o grę, w grach jednak może bardzo pomóc. Oto Wizards of the Coast, Flud Entertainment oraz Troika Games (twórcy Arcanum: Of Steamwork And Magic Obscura) połączyły siły, by dać faszynatkom gier role-playing (nie tylko czy nawet głównie nie CRPG) cały pakiet narzędzi pozwalających tworzyć bohaterów i wrogów oraz generować skarby, spotkania losowe, wreszcie, przy wykorzystaniu edytora świata Arcanum, pozwalającego na składanie map z gotowymi klocków, rozmieszczania ich w własnym świecie RPG, jaki tworzy każdy Mistrz Gry! Widzi mi się, że warto czekać.

# Neverwinter Nights

Jeżeli pamiętacie, kojarzycie lub chociaż słyszeliście o grze Ultima Online, to wiecie, jak ogromne możliwości daje graczom Internet. Można rzec, że gry RPG w pełni wykorzystujące zalety Sieci są najbliższe swoim papierowym oryginalom, ponieważ naszym wrogiem lub sprzymierzeńcem jest żywy człowiek, a nie komputer, który choćby posiadał najlepszy algorytm sztucznej inteligencji, jeszcze bardzo dugo nie dorównał człowiekowi (niektórzy nieostrożni mówią nawet, że nigdy to nie nastąpi). Z drugiej jednak strony, gry pisane jedynie pod kątem Internetu nie sprzedają się aż tak dobrze jak hity typu Diablo łączące cechy klasycznych gier "single player" z możliwością gry w sieci. Neverwinter Nights jest swego rodzaju pionkiem pomiędzy prekursor-

**Dżosef**

Trzeba przyznać, że Black Isle postąpiło mądrze, dodając single playera. Dlaczego? Otóż gra będzie tak rozwinię-

ta, że niemożliwe byłoby granie w sieci bez uprzedniego porządnego zapoznania się z nią. A jest czego się uczyć, gdyż obsługa, regulamin i wszelkie zasady w grze zostały zaczerpnięte z nowego systemu Advanced Dungeons & Dragons (z trzeciej



skimi grami przeznaczonymi do Sieci a tymi, które w miarę rozwoju (czytaj: polepszania szybkości transmisji danych) Internetu będą przechodzić do lamus. Warto dodać, że autorzy NN zaprojektowali grę bez opcji "single player", która jednak w końcowym efekcie została zaimplementowana. Wszystko wskazuje na to, że Neverwinter Nights będzie kolejnym hitem RPG.



edycji!), co daje zupełnie nowe możliwości. Do gry zostanie także dołączone naprawdę porządne narzędzie w postaci bardzo rozwiniętego edytora poziomów. Jednak ostatecznie nieuniknione jest uruchomienie gry online, np. przez serwer neverwinter.net. Wtedy dopiero będzie można zauważać, ile nowatorskich, niespotykanych w innych grach, możli-

mować kontrolę nad wszystkimi NPC-ami (włącznie z potworami), obdarować kosztownościami, udzielać rad jako NPC (sic!), paucować grę, przemawiać do graczy, a także walczyć przeciwko nim zgraja potworów! Zmiany objęły wiele dziedzin, dając również generator postaci uległ znaczącej modernizacji. Dodano trzy nowe profesje: barbarzyńca, czarno-



wości dodali do NN panowie z Black Isle. W danej przygodzie występuje określona przez autora liczba graczy, jednak na jednym serwerze nie może ona przekroczyć 64 (każda osoba może sterować tylko jednym bohaterem). Zaś na domowym modecie 56 K będzie można wykreować grę, w której będzie mogło wziąć udział do ośmiu graczy! Wprowadzenie Mistrza Gry jest zaś rzucającym się w oczy nawiązaniem do oryginalów RPG. Może on praktycznie wszystko: przej-

metryczny, jednak kamerę będzie można przemieszczać dowolnie.

Teraz pewnie każdy zastanawia się nad wymaganiami sprzętowymi. Otóż tutu również jest miła niespodzianka, gdyż do grania starczy ma 32 MB RAM-u, P200 i Voodoo2. Szykuje się naprawdę niezła przygoda... □

**Coś Nowego****U02 - koniec drogi**

Niestety, tym razem nie przynosi dobrych wieści dla wielbicieli CRPG: kilka dni temu Electronic Arts ustąpiło rzecznika prasowego podległego mu Origin Systems (twórcy serii Ultima) ogłosili, że Ultima Worlds Online: Origin (czyli kolejna generacja Ultima Online) nigdy nie ujrzys światła dzennego! :( Rekompensatą za wiele nadziejnych fanów UWO: Origin ma być obiecane skoncentrowanie starań na utrzymaniu atrakcyjności Ultima Online (nawet nowe kraje), przytawne jednak nie wydaje mi się, żeby to mogło zarówno ich, jak i zwolnionych 85 przygotowujących UWO twórców z Origin Systems usatysfakcjonować. W tejże sytuacji bardzo trafiały wydaje się komentarz założyciela i byłego szefa Origin Systems, legendy branży, Richarda "Lorda Britisha" Garriota, że smutno widzieć tak marny koniec firmy, która się założyła. Wielce wy-



mowny jest również fakt, że Richard Garriott udziela w tej chwili wywiadów, nosząc czarną koszulkę z parafią motto Originu - "tworzymy światy": ORIGIN - We Created Worlds (tworzyliśmy światy) - 1983-2001...

UPDATE: Światkiem w mroku może być jedna z ostatnich wypowiedzi Lorda Britisha, który stwierdził, że gotów jest zebrać zwolnionych i - korzystając z faktu, że projekt UWO został przez EA porzucony - pod swym przywództwem kontynuować prace nad nim!

**Megarace 3**  
Cryo



Niewiele ostatnio powodów do radości miał zwykły zdając cRPG-owego chleba kryjący się gdzieś we mnie. Powodem jest naturalnie brak okazji, by oddać się ukochanej rozgrywce: wydany w grudniu ubiegłego roku i od tego czasu dwukrotnie ukończony Baldurs dwójka kurzy się gdzieś na półce, Heart of Winter okazało się niczym innym jak paroma planszami Icewind Dale więcej... Także te inne, nie-dendekowe, m.in. Evil Islands, dziwnym trafem nie trafiły we mnie. Poza tym, jeśli o komputerowe role-playing idzie, to bardziej, nic nie poradzę, leży mi Fallout niż Baldurs.

#### Gemini

Wyobraźcie sobie więc teraz moją radość, gdy w paczce z Play-It znalazłem kopię beta Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Czym owo Arcanum jest, powiniem już wiedzieć chociażby z lektury tekstu zapowiedzi, jaki pojawił się u nas w styczniu. Tym z was, których dotąd nie zaciekała nicodzienia, bądź co bądź, nazwa i których uwagi nie przyniły szarobrązowe screeny, informuję: to pierwodrny Troika Games, firmy założonej przez twórców Fallouta, który opuściwszy Black Isle, postanowili sobie stworzyć coś przewyższającego ten gigant.

Na odpowiedź na pytanie,

jakiego nadzwyczajnego rysu, który wpływać będzie na jego cechy, umiejętności i w efekcie całego przyszłe życie. Naturalnie "ta" te stworzono tak, że każdy z oferowanych przez nie plusów pociąga za sobą jakąś niedogodność. Przykładowo: zwiększoną odporność na trucizny równać się będzie "zmniejszonemu" wyglądu.

Kolejnym krokiem w drodze ku przygodzie życia jest stworzenie liczbowego szkieletu naszej postaci - podstawy charakterystyki. Przyznane początkowo pięć punktów możesz rozdysponować na poszczególne cechy: siłę, budowę fizyczną, inteligencję, siłę woli, rzeczeńność czy wspomniany już wygląd. Punkty te możesz jednak równie dobrze przeznaczyć na wykupienie pierwszych zdolności, np. złodziejskich czy medycznych, ale i - jeśli twoim życiem jest grać postacią znającą arkanę magii - pierwszych czarów bądź - w sytuacji dokładnie odwrotnej - pierwszych schematów technicznych. Warto w tym miejscu nadmienić, że czar jest w świecie Arcanum 80 (podzielono je na 16 Kolegiów Magii), zaś planów technicznych pozwalających na praktyczne wykorzystanie odkryć naukowych - od chemii po medycynę - 56 (8 dyscyplin). Jest zatem z czego wybierać. Ostatni, trzeci ekran tworzenia postaci postawi nas przed koniecznością zakupu początkowego, bardzo skromnego ekwipunku.

To, co w fakcie stworzenia bohatera istotne, prócz tego, że tworzyś jedynie "siebie" - na charakterystyki i działania ewentualnych później-

# ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

czy im się to udało, przyjdzie czas przy okazji recenzji (która zapewne już wkrótce), zdradzę jednak, że za sprawą Arcanum garfieldowy poniedziałek zmieni się w niemalże piątek-po-pofudniu!

Do rzeczy jednak: świat Arcanum jest odbiciem tego z końca XIX wieku naszej rzeczywistości. Odbiciem niedokładnym jednak, gdyż prócz światu wyczuwalnego w trakcie całej gry klimatu wilkołaskiej Anglii (nawet pół-ogry noszą tu kołnierzki!) i żywotowo, na skutek ichnego odpowiednika rewolucji przemysłowej - czyl rozwijającej się techniki, Arcanum jest światem, w którym istnieje potężna magia (określana tu staroangielskim słowem "magick"). To ona pozwala na czynienie rzeczy, które stoją w jawniej sprzeczności z prawami natury: leczyć w mgnieniu oka, nabierać siły ziemii bądź zwinności ognia czy przemieszczać się na ogromne odległości bez konieczności zrobienia choć kroku!

Wizytę w tym dwubiegowym - magia-technika - świecie rozpoczynamy od wyboru z puli uprzednio przygotowanych, bądź samodzielnie wykreowanych naszego alter-ego. Ras, do których przynależeć może nasz przyszły bohater, jest w świecie Arcanum 8: ludzie, krasnoludy, elfy i pół-elfy, ale i halflingi i gnomi czy nawet pół-orki i wspomniane już pół-ogry! Osoby znające konwencje fantasy mają zapewne ogólnie pojęcie, czym może różnić się taki gnom od pół-orka, i nie pomyśl się ani na jotę - tu, tak jak wszędzie, elfy to urodzeni magowie, gdy - dla odmiany - krasnoludy mocno trzymają się ziemi, zdając się na osiągnięcia techniczne, co też, nawiąsem mówiąc, przekłada się na charakterystyki postaci pochodzącej z tych odwiecznych ras. Po wyborze którejś z nich, w moim przypadku krasnoluda, którego, zgodnie z duchem epoki i co za tym idzie - gry, nazwaniem Theodore Armstrong, przychodzi czas na podjęcie ważnej decyzji o ewentualnym nadaniu temu tworzącemu się jestestwu



**PRODUCENT**  
Arcanum:  
Of Steamworks  
& Magick Obscura

**PRODUCENT**  
Troika Games/  
Sierra Studios

naukowych w najrozmaitszych dyscyplinach (uf...) sprawia, że prawdopodobieństwo ukończenia dwóch różnych gier identycznymi postaciami jest niewiarygodnie wręcz małe; już po kilku godzinach gry i zdobyciu pierwszych poziomów doświadczenia (tych jest łącznie 50) postać się zmienia - zaczyna oscylować pomiędzy magią a techniką, uczy się pierwszych zdolności złodziejskich, ale i społecznych (jak np. targowanie się) itd. Istnieje wprawdzie w grze coś takiego, jak wzorzec postaci - np. krasnoludzkiego rusznika, jednak nawet ścisłe trzymanie się schematu rozwoju nie jest w stanie zapobiec zmianom charakterystyki wynikającym np. z klątwą czy błogosławieństw.

Ale, ale, wróćmy do tego, co dzieje się zaraz po kliknięciu po raz trzeci ostatni zielonej strzałki na ekranie wyboru-ekwipunku. Nietrudno się domyślić, że wyświetlane zostanie klimatyczne intro, ukazujące, jak to się wszystko zaczęło. Historia naszej postaci w Arcanum rozpoczyna się zaś od katastrofy sterowca, zaatakowanego i ostatecznie zestrzelonego przez niezwykły, jakby wykonane w myśl zaleceń Leonarda DaVinci maszyny latające. Naturalnie - jakkolwiek przez chwilę - jeszcze w powietrzu wydawać się mogło, że sterowiec ten, a ty wraz z nim, miał po prostu nieświeżego znajdę się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze, jednak znalazły się na ziemi (cudem bez jakikolwiek obrażeń!), dowiadujesz się, że atak był jak najbardziej zamierzony! Nie dość niespodzianek jednak: w chwilę później w twoje drżące jeszcze ręce zostanie wcisnięty tajemniczy pierścień i... już po paru dalszych uderzeniach serca będziez jedynym ocalonym! W tym też miejscu, na polu stanowiącym ostatni - przyzwoity - przystanek tego powietrznego okrętu, zaczyna się prawdziwa gra i... prawdziwe kłopoty: okaże się bowiem, że nie tylko urządzone na ciebie, jako powiernika pierścienia, wielkie połowanie, ale na domiar złego zostaniesz rozpoznany jako zbawca zapowiadany w elfich proroctwach! Witamy w świecie Arcanum!

Świat zaś, a ściślej: pojedynczy kontynent Arcanum jest naprawdę ogromny! Składa się, według informacji prasowych, z 4 milionów (sic!) sektorów! Podobno samo przejście z jednego jego krańca w drugi, przy założeniu, że nie robiłyby nic innego, jak tylko szedł, zajęłoby ok. półtorej doby czasu rzeczywistego! Na szczeźle jednak w grze istnieje World Map - opcja pozwalająca znacznie skrócić realny czas podróży. Warto też dodać, że przechodzenie pomiędzy wspomnianymi sektorami odbywa się w locie. Odmienią ją również koncepcja zadań: w Baldurach czy Icwind Dale z rzadka zdarzało się, byś miał okazję i potrzebę zastanawiania się nad intencjami złoceniodawcy, tu nawet zaczynasz w ten sposób: już pierwsze zadań wymusza opowiedzenie się po stronie dobra bądź zła (przy czym różnice nie są wcale jasne i wyraźne), a tym samym - powolne kreowanie postaci.

Kolejny ważny aspekt gier role-playing to walka. Coż, tu wyraźnie widać jest fakt, że to jedynie beta. Widoczny, gdy gra - wg jej twórców - dopasowuje automatycznie poziom trudności spotkan do siły drużyny. Niestety, wielokrotnie zdarzało się, że moja trzyosobowa drużyna (coż, nieco zbyt niska wartość krasnoludzkiej charyzmy) nie pozwalała na większą liczbę żałodników w drużynie) napotykała hordy wrogów, które w dość krótkie kilka rund (same walki toczyły się może w trzech trybach: czasu rzeczywistego, turowym i szybkim turowym, gdzie po prostu obcinane są zbydne animacje) zadawały spektakularną śmierć moim podopiecznym... Podejrzewam, że nie powinno się tak działać: naturalnie uzasadniony jest taki scenariusz w chwili, gdy świadomie rzuca się na grupę świątynie opancerzonych i doskonale uzbrojonych bandytów sami, dysponując jedynie pistoletem skafadowym i dobrą wolią, jednak spotkania losowe tego typu, jakkolwiek bardzo rzekłbym, wiarygodnie, nie powodują niczego innego, jak przyzwyczajanie grających do metod save&load. Przy okazji warto rozprawić się z mitem, jaki zrodził się gdzieś przy okazji: jakoby możliwe było granie bohaterem-diplomatą. Być może, jednak walki są na tyle nieodzowną częścią gry, że nie wiem, czy uniknięcie ich wszystkich jest w ogóle możliwe.

I jeszcze dwie rzeczy związane z walką, a ze wszech mian nowatorskie: puł punktów doświadczenia przypadająca na przeciwnika oraz niebyvale ważny problem mierzenia się postaci w trakcie walki. Pierwsza z nich, puł ekspeks, oznacza, że każdy z przeciwników posiada osobistą pulę punktów doświadczenia, które można z niego "wyciągnąć" - oznacza to, że punkty doświadczenia otrzymujesz nie tylko za pokonanych wrogów, ale nawet jednokrotnie uderzonych! Zarazem uniknięto problemu wskrzeszania pokonanego wroga po to, by raz jeszcze go pokonać i ponownie zebrać nagrodę w ekspeksach - puł będzie już pusta. Druga z nowości jest zmęcenie. Być może zdążyliście już zwrócić uwagę na niebieski pasek po prawej stronie ekranu - to właśnie energia. W czasie walki, na skutek zadawanych i przyjmowanych ciosów, spada współczynnik zmęcenia (każda z broni go ma), co sprawia, że walka ze słabym indywidualnie, lecz liczniejszym przeciwnikiem może być problemem nawet dla postaci wysokopoziomowych!

Z ciekawostek zaś dotyczących walki wymienić można niejednakowe (wreszcie) pancerze, co oznacza, że znalezione magiczna zbroja nie będzie pasować na pół-ogra tak jak na gnomów (wszystkie dostępne są w trzech rozmiarach). Ponadto w odróżnieniu od, przykładowo, Fallouta



nie wprowadzono rozróżnienia pomiędzy nabojsami (amunicja w ogóle dzieli się na strzały, naboje, baterie, paliwo) - tu jeden nabój będzie pasować zarówno do pistoletu skafadowego, jak i Hi-Tech Guna czy nawet oświatowej strzelby na słonie... Cóż...

Nie miałem, ze zrozumieliącego względów, okazji sprawdzić w praktyce, jak sprawuje się Of Steamworks & Magick Obscura w trybie gry wieloboowej. Wszystkim więc, co mogę o nim powiedzieć, jest to, że prócz klasycznego sposobu stawiania serwera pod określony numerem IP i dołączania się doń, możliwe będzie wykorzystywanie dla potrzeb fanów sieci WON.net. Ciekawostką może być zaś otwarta struktura gry: wraz z grą w ręce aspirujących do mianu Mistrzów Gry trafi edytor pozwalający na tworzenie własnych światów! O jego klasie może świadczyć fakt, że został zakupiony przez aktualnych właścicieli (A'D'N'D) i pojawi się w przyobiecznym na jesień D&D: Master Tools.

Na zakończenie jeszcze parę zdan ogólnego komentarza. I tak, ogromną, jak dla mnie, zaletą gry jest koncepcja świata Arcanum (Troika zapowiada, że Of Steamworks & Magick Obscura to pierwsza z wielu rozgrywających się w nim); pomysł by spróbować połączyć fantasy z steam-punkiem, przeprowadzić rewolucję przemysłową w świecie magii, stworzyć miejsce, w którym w pojedynku zakutą w stal rycerz z magicznym mieczem spotka się z uzbrojonym w rusznice i koltu sztulerem - ma jakiś nieodparty urok. Plusem jest również fakt, że twórcy, było nie było Fallouta, nie zapomnieli o tym, co stanowiło znak charakterystyczny tej serii - aluzję do naszej rzeczywistości. Weźmy na przykład takie Emporium Niezwykłości w jednym z miast i komentarz Theodore'a na widok dwugłowej krowy: że widział już gdzieś takie stwory... Kto grał w Fallouta, wie, w czym rzeczą.

Naturalnie w chwili obecnej sporo jest jeszcze rzeczy, do których można mieć zastrzeżenia, np. zbyt łatwo odesłać w niebyt naszego bohatera, a ściślej - materiał nań. Podobnie uciążliwą rzeczą jest znikanie wytworzonych samodzielnie przedmiotów, np. połączenie części rewolweru i bebenka wcale nie oznacza, że w naszym inventory rzeczywiście, tak jak powiniem, pojawi się rewolwer... Biorąc jednak pod uwagę, że wersja, z którą miałem przyjemność się zapoznać, pochodziła z połowy marca, a gra wciąż nie została wydana, można mieć nadzieję, że wszyskie mankamenty zostaną wyłapane w trakcie beta-testów i w wersji finalnej nie będzie po nich nawet śladu. Nie da się zresztą ukryć, że już w tej chwili wiadomo, że zapowiada się praw-



# Original War

**Niedługi czas na testowanie Original Wara, spodziewałem się ujrzeć klasyczną grę Real Time Strategy, która różni się od innych jedynie miejscem osadzenia akcji. Pomyślałem: "Lubię RTS-y, ale ile można?", znów wydobywanie surowców, stawianie budynków, budowa jednostek i walka! Jednak gdy zacząłem grać w wersję beta Original War, szybko zauważałem cechy, które znacznie odróżniały ją od innych strategii - jakie? O tym póżniej.**

**Dżosef**

**P**rzede wszystkim należy zwrócić uwagę na to, że nie jest to gra "czysta gatunkowo" (co mnie pozytywnie zaskoczyło). Wnosi wiele ciekawych pomysłów do strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Najogólniej rzecz biorąc, jest swego rodzaju hybrydą gatunków: RTS, RPG i gier typu Desperados czy Commandos: Behind Enemy Line. Powstało już wiele odmian RTS-ów, a część z



głębszym wstępem gotów jestem zaryzykować stwierdzenie, że Original War ma szansę pretendować do miana jednej z najlepszych, a na pewno najbardziej prekursorowych gier w gatunku RTS.

Akcja rozgrywa się w przeszłości i trzeba przyznać, że fabuła jest mocno intrigującą. Otóż w XXI wieku na Syberii zostaje znaleziony minerał, który może znacznie wpłynąć na losy świata. Najkrócej rzecz ujmując, dzięki swoim niespotykanym właściwościom i stosunkowo niskiej cenie jest cudownym źródłem energii, które może zastąpić wszelkie dotychczas wykorzystywane surowce, jak: ropa, gaz, węgiel itd. Tutaj zaczyna rodzić się konflikt, ponieważ każda z trzech stron zainteresowanych przejęciem i wydobywaniem syberytu (bo taką nazwę nadano ów minerałowi od miejsca znalezienia) ma w tym swój interes. Klasycznie już naprzeciw siebie stają Rosjanie i Amerykanie, a oprócz nich w konflikt wmięszani są Arabowie, których nie na ręce jest odejście przemysłu od ropy naftowej, dzięki której zarabiają setki milionów dolarów. Nasi wschodni przyjaciele, pograzeni w biedzie, rozpoczynają pościg za wysoko rozwiniętym państwa zachodnimi i w minerale upatrują źródło rozwiązania problemu energetycznego, a co za tym idzie - potężnego "kopa" dla całej gospodarki. Amerykanie, mimo iż nie chcą być uzależnieni od ropy, są niechętni do kupowania od Rosji syberytu za narzuconą z gorycą cenę. Nie mają więc wyjścia - Syberia nie należy do nich, a niemodne dzis konflikty zbrojne wojny ekonomicznej bądź naukowej. Aby przejąć kontrolę nad złóżami, Amerykanie budują wehikuł czasu, dzięki któremu mają zamiar przejąć kontrolę nad terenami

dzidzimy się Original War, bo cała rozgrywka oferuje nam mnóstwo ciekawych opcji. Jedną z nich jest bardzo rozwinięte drzewo technologiczne, dzięki któremu nikt nie będzie narzucał na brak

**Original War**

**Altar Interactive**



klasycznych RTS-ów, dla których żołnierze to coś takiego, co produkują się w fabryce na tyłach i w razie utraty jednego z nich, można go zastąpić dziesięcioma innymi. Zwolennikom tej opcji pewne rozwiązania OW mogą się nie spodobać, ale to mnie bardzo przypadły do gustu.

Oprawa graficzna i dźwiękowa stoi na wysokim poziomie i w tych dziedzinach Originalowi nie da się właściwie nic zarzucić. Jednostki, budynki i wszystkie efekty graficzne, jak wybuchy itp., są starannie wykonane i dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, poza tym nie schodzą poniżej obowiązujących dzisiaj norm. W każdym razie gra zasługuje na wybitne oceny.

Teraz chyba już zrozumieliście, o czym myśleli twórcy z Altar Interactive, nadając grze nazwę Original War. Nie jest to tylko chwyty marketingowe, a, jakby to powiedział Waldus Kiepski, "najprawdziwsza prawda", gdyż dokładnie z takim RTS-em jeszcze się nigdy nie spotkaliśmy. Czy po-

mysł połączenia RTS-u z elementami RPG i

na modę Original War jest dobry, przekonamy się już wkrótce. Wydaje się jednak, że w dzisiejszych czasach wymyślenie czegoś zupełnie nowego jest bardzo mało prawdopodobne, a właśnie idea tą, że poszczególnych gatunków są kluczem do sukcesu. Wszystko wskazuje na to, że w Original War połączenie to wyjdzie całkiem dobrze. □



różnorodności jednostek czy budowli. Innym i bardzo interesującym pomysłem jest możliwość projektowania własnych pojazdów, co szczególnie uatrakcyjnienia walkę. Dzięki tej opcji jesteś w stanie wpłynąć na losy bitwy, a budując zmysłowe maszyny, możesz uzyskać nad przeciwnikiem moment zaskoczenia (szczególną zaletą ma to w trybie wieloosobowym). Możliwość projektowania i konstruowania własnych jednostek będzie bez wątpienia jedną z najciekawszych opcji w OW.

To, co szczególnie będzie odróżniać Original War od innych RTS-ów, to pewne cechy gatunku RPG, a także gier typu Desperados, które są w nim zawarte (o czym wspominałem już na wstępie). W przypadku większości RTS-ów nie ma znaczenia, czy na określonej misji pojedą te, czy inne oddziały. Liczy się końcowy efekt, który de facto zawsze możesz osiągnąć, maksymalizując wydobycie surowców oraz budując masę jednostek wojskowych. W Original War żołnierze, którymi dowodzisz, nie są bezimiennymi jednostkami, które posłasz jako bezwzględny dowódca na rzeź. Taki tok myślenia w Original Warze na pewno doprowadzi cię do nieuchronnej porażki. Aby móc wykorzystać zalety poszczególnych jednostek podczas działań wojennych, musisz dobrze poznać swój oddział. A trzeba przyznać, że w OW jest na co zwrócić uwagę - każdy żołnierz przejmuje rozbutowane statystyki, osobowość, zdobywa doświadczenie, ma imię i nazwisko oraz swoje dobre i złe strony, o czym musisz pamiętać w każdym momencie, by możliwie najszybciej wyeliminować wroga. Jest to ważne przede wszystkim dlatego, że w grze będziesz musiał za pomocą małego oddziału z pełnym ekwipunkiem i sprzętem pokonać wroga. W takich misjach niemożliwe jest osiągnięcie zwycięstwa, jeśli wcześniej nie poznasz dobrze swoich podwładnych. Mało tego: oddana do twojej kontroli grupa, nie będzie służyć zawsze w celach militarnych. Osoby, które wchodzą w jej skład, mogą być inżynierami lub naukowcami! Wcielanie się w rolę dowodzonych przez siebie samego jednostek nosi widoczne znamiona gier RPG. Główną zaletą tej nowatorskiej idei jest to, iż misje nie wydają się nudne i monotonne w miarę ich trwania, co ma miejsce w klasycznych RTS-ach. Nie ma co dyskutować na temat, czy wprowadzenie takiego elementu do gry jest dobrym pomysłem, czy też nie. Istnieją zagorzali zwolennicy



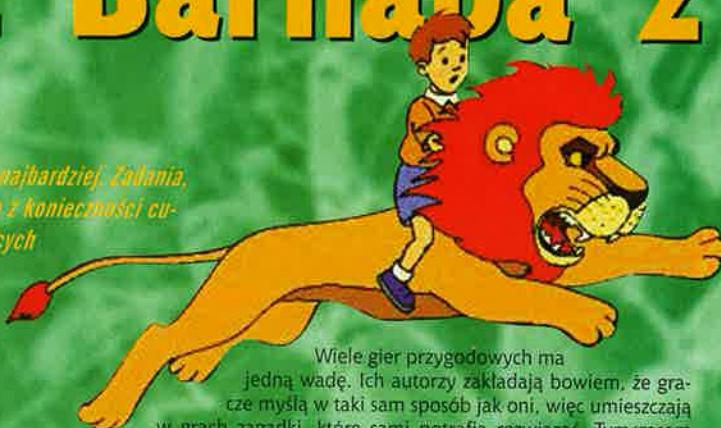
# Adaś i pirat Barnaba 2

Żeby być uczciwym, muszę powiedzieć, że gry dla dzieci nie są tym, co kręci mnie najbardziej. Zadania, jakie przed mną stawiają, są zazwyczaj trywialnie proste, a oprawa audiowizualna z koniecznością cukierkowa i infantylna. Nie czuję dreszcu emocji, nie widząc przeciników padających przed lufą mojego działa, a dziecięce melodyki doprowadzają mnie do pasji. Gdybym odreagowania kątuję sobie stuch najnowszą płytą - Dimmu Borgir.

yaslu

Od czasu do czasu jednak nie mam wyboru i chcąc czy nie chcąc muszę stawić czoła kolejnemu produktowi mającemu bawić dzieciaki. Po prawdzie, to bardzo dobre odreagowanie od tych wszystkich "dorosłych" tytułów. Ostatnią grą tej kategorii, która trafiła przed moje oczy był "Adaś i Pirat Barnaba 2" - w polskiej wersji językowej. Mimo iż gra - w języku angielskim - została już ukończona i wydana, to mnie przypadło opisanie beta wersji powstałej w czasie procesu lokalizacji.

Główny bohater, czyli chłopiec o imieniu Adaś, powinien być znany młodszym czytelnikom. Jakiś czas temu dzięki firmie CD Projekt pojawiła się na sklepowych półkach gra "Adaś i pirat Barnaba", która zdobyła - tak mówią



Wiele gier przygodowych ma jedną wadę. Ich autorzy zakładają bowiem, że gracze myślą w taki sam sposób jak oni, więc umieszczają w grach zagadki, które sami potrafią rozwiązać. Tymczasem dla nich jest jasne, dla przeciętnego człowieka wcale takim być nie musi. Na szczęście, osoby odpowiedzialne za rozgrywkę w "Adasie" przyjęły do wiadomości, że tworzą produkt dla dzieci, a w takim zagadki muszą być w miarę logiczne i przejrzyste. Przecież nie chodzi tylko o to, żeby dzieciak sobie pograł, powinien też na tym w jakiś sposób skorzystać, choćby tylko rozwijając wyobraźnię. Takie właśnie - po prostu normalne - zagadki bedziemy rozwiązywać podczas przygód Adasia. Dla dorosłych są



... - sporą popularność wśród nielętniących graczy. Żeby formalności stało się zadość, przyjemność, że była to klasyczna - tj. nietrójwymiarowa - gra przygoda, gdzie pośród rysunkowych lokalizacji używano się rysunkowych przedmiotów, by w końcu bez użycia krzyży (nawet rysunkowej) przemocą osiągnąć cel, czyli koniec gry. Niewiele więcej mogę o tamtej grze powiedzieć, bo jak już wspomniałem, gdy mam wolny wybór, wole rozrywkę w stylu Serious Sam, podczas którego myślę się palcem na spuscie, a nie głową.

Ale do rzeczy: najmłodsi mają jeszcze mnóstwo czasu, żeby gry odmieniły ich psychikę, więc póki się tak nie stało, mogą spokojnie - za czas jakaś oczywiście - pograć w drugą część przygód Adasia. Historia, w której tym samym weźmą udział, jest bardzo prosta. Co może być trudnego w układzie: wyspa, skarb, pirat Barnaba i nasz bohater - Adaś. Dodajmy do tego jeszcze papugi (naprawdę gadatliwy model) i wychodzi klasyczna wręcz przygoda, o jakiej - przynajmniej kiedyś - marzyły każdy małolat.



Adaś i pirat  
Barnaba 2

CD Projekt  
Tel. (022) 519 69 00

ści i podczas tej przygody jej bohaterowie nie używają przemocy. Z problemami będziemy sobie radzić, używając odpowiednich przedmiotów i rozmawiając z napotkанныmi zwierzętami (dziwne jakieś, to nie wigilia, a one nawijają i to po naszemu). Tym sposobami dowiadujemy się, co należy robić dalej i stajemy przed kolejnymi problemami do rozwiązania. Trzeba pamiętać, że przez cały czas depeczę nam po piętach pirat Barnaba - niezły fot, bo nie dość, że ma chrapkę na skarb, to potrafi płatać naprawdę złośliwe psikusy.



dzięki dziecięcym zagadkom i braku przemocy. Jak na produkt skierowany do najmłodszego odbiorcy to "Adaś i pirat Barnaba 2" jest grą bajecznie wręcz kolorową i cieszącą oczy. Wszystkie tła i animacje postaci zostały ręcznie narysowane i w dobie sterylnej i cyfrowej grafiki należy się za to spory plus. Wprawdzie powinien się przyczepić do niskiej rozdzielczości czy do czegoś innego, ale to już zadanie recenzenta.

Jak przecież mam tylko przekazać, jakie wrażenia zostawiła we mnie wersja beta tej gry. Jak widzicie, zdecydowanie pozytywne. Również polska lokalizacja nie pozostawiła mi cienia szansy na rzucenie kilku zgrzytliwych uwag. Chwila jeszcze minie, zanim "Adaś i pirat Barnaba 2" trafią na półki sklepowe, ale najmłodsi już powinni zacząć faszerować swoje skarbonki gotówką (lub czekami, jeśli wola).

# CATAN

## PIERWSZA WYSPA

Słynna gra planszowa OSADNICY CATANU - "Die Siedler von Catan", która w 1995 r. otrzymała wyróżnienie GRY ROKU, jest obecnie dostępna w wersji na PC!!!



Cechy gry:  

- misje treningowe, przemyślane zasady gry
- łatwy w obsłudze interfejs
- olbrzymia kampania, dwanaście misji
- dodatkowe scenariusze stworzone przez autora gry planszowej Klausza Teubera
- w pełni trójwymiarowe postacie
- tryb dla pojedynczego gracza oraz gra sieciowa (dla czterech graczy)

Koniecznie odwiedź malowniczy świat legendarnej wyspy CATAN!

już w sprzedaży  
za 79 zł



### MFS: 767 Pilot In Command

- Gatunek: sim
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: C-300, 64 MB, Win 9x, DirectX
- Grajemy na: C366, 128 MB, Win 98, RIVA TNT2
- ...: jak awionetka pod silny wiatr... zdaje się, że 256 MB RAM i C500 mile tu widziane?



#### Uwagi:

Mac Abra: Argh - dla maniaków symulacji. Dla dzikich maniaków symulacji.  
Smuggler: Albo dla tych, którym znudziły się myśleć i awionetki :).  
Jedi: Awionetka, awionetka. Taka zwinną, taka lekka...  
Yasiu: A czy mamy wpływ na podawaną na pokładzie jedzenie?  
McDrive: Jakie jedzenie, jaki pokład? Na pakernię, a nie mędrkować mi tu!

### Monster Hunter

- Gatunek: arcade
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: Win 95/98/NT, P II, 32 MB RAM, DirectX 3
- Grajemy na: C366, 128 MB RAM, Win 98
- ...: jak sprinter ścigany przez zombi!



#### Uwagi:

Smuggler: I fajne, i trywialne. Mam mieszane uczucia.  
Czarny Iwan: Zdecydowana przewaga tego "fajnego". Odwiedź siłownię, a potem graj.  
Jedi: Albo siłownia odwiedzi ciebie...  
Yasiu: Eee tam, wcześniej niż przed końcem cyklu nie przyjdą, więc można spokojnie grać.  
Allor: Heh, nie ma to jak umrzeć w niewiedzy...

### Outlive

- Gatunek: RTS
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P 166 MHz, 32 MB RAM, CD ROM 4x, SVGA 2 MB, Win 95, DirectX 7.0
- Grajemy na: C433, 256 MB RAM, Win 98
- ...: najmniejszych problemów nie było...



#### Uwagi:

Mac Abra: RTS jak RTS... parę fajnych pomysłów i dużo pożyczek... głównie ze Starcrafta. Można pobrać, acz niekoniecznie.  
Jedi: Niekoniecznie koniecznie.  
Yasiu: To ja już sam nie wiem...  
McDrive: I dobrze, co za dużo szarego dymu, to niedobrze...

### Pizza Connection 2 PL

- Gatunek: sim
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000
- Grajemy na: C 433, 256 RAM, RIVA TNT2
- ...: pizza wypieka się szybko



#### Uwagi:

Mac Abra: Przynajmniej, że w polskiej wersji gra (mi) się znacznie lepiej niż w angielskiej. Tym bardziej że lokalizacja jest w porządku.  
Jedi: Bardzo lubię pizzę, szczególnie z oliwkami, taaa.  
Yasiu: Oliwki... niedobrze, nie mają większej wartości dla pakerów.  
0132: Zamawiam (PAKO)pizze na wynos! A giera w wersji PL jest o wiele lepsza od angielskiej czy niemieckiej.

### Space Tripper

- Gatunek: Shooter
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P II 450, 64 MB RAM
- Grajemy na: Celeron 400, 256 MB RAM, RIVA TNT2 32 MB
- ...: w 640 x 480 śmigało aż miło i równie dobrze wyglądało



#### Uwagi:

Smuggler: Ba-da-bam! Fiu... Ziuuu!! Tadadada! O mój biedny palec...  
Ugly Joe: Tak by wyglądały gry na C-64, gdyby maszyna nadal ewoluowała :). Mity kosmiczny shooter. Wciaga!  
Jedi: Wspomnienie czar... Puzonu brak.  
Yasiu: Gierka piękna, a puzon... niech spoczywa w pokoju (ale nie szukaj go tam, Czarny Iwan zabrał go na siłownię).  
McDrive: Potem jeszcze przez parę dni jęki się rozchodziły, ale w końcu umilkły...  
Mac Abra: No wieś, wciskanie mu puzonu w... przez bandę pakerów trochę trwało...

### Star Trek: Away Team

- Gatunek: taktyczna
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Windows 95/98/Me/2000, CDx4
- Grajemy na: Celeron 366, 64 MB RAM, RIVA TNT2 128ZX
- ...: nie narzekam, na znacznie lepszym sprzęcie grało się tak samo dobrze



#### Uwagi:

Smuggler: Cokolwiek powiem, fani ST użyją tego przeciwko mnie :). Ale co tam, grało mi się nieźle, nie powiem...  
Gemini: Ale konkurencji z Fallout Tactics nie wytrzyma...  
Jedi: Poczekaj, aż spotka Borga...  
Yasiu: Już spotkalem - w FT oczywiście. A STAT to po prostu dobra gra wydana w nieodpowiednim czasie.  
McDrive: Albo nieobra gra w odpowiednim czasie... albo dobra w odpowiednim... albo nieobra w nieodpowiednim... albo... eeee, to ja już pójdu na pakernię...

### Summoner

- Gatunek: RPG
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P 400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000
- Grajemy na: C 433, 256 RAM, RIVA 2
- ...: niezbyt rewelacyjne



#### Uwagi:

Smuggler: Dla fanów cRPG i gier akcji? Cóż, to nie moja działka, więc się nie wypowiem.  
Gemini: Kolejny zawód...  
Jedi: Zawód - szachista szkolebny.  
Yasiu: Ale ponoć na konsolach w Summonerze gra się znacznie lepiej.  
0132: Mnie się podoba, choć bez (PAKO)rewelacji.  
Allor: Taaa, ciekawe, skąd się zatem wzięła ta ocena...  
McDrive: Heh, ktoś przepakował i ote rezultaty...

### Times of Conflict

- Gatunek: RTS
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98, 2000
- Grajemy na: C 433, 256 RAM, RIVA 2
- ...: bardzo dobrze



#### Uwagi:

Mac Abra: Spalić, a prochy wystrzelić z armaty - prosto w twórców tego badziewia :(.  
Jedi: Mirmiku, nie desperuj...  
Yasiu: Dajcie mi tuk - ja się zastrzelę.  
0132: Dajcie mi (PAKO)śmiertnik, bo tam należy wrzuci TOC.  
McDrive: Tylko go później dobrze zamknijcie, bo Iwan na głodzie nie takie rzeczy wyjada!  
Czarny Iwan: Prohormony? Nigdy!

### Tribes 2

- Gatunek: FPP online
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: Win 95/98/00/NT 4.0, P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator
- Grajemy na: C433, 128 MB, RIVA TNT2
- ...: 128 MB RAM to rozsądne minimum, prawdę mówiąc. Sugerujemy 256 :)

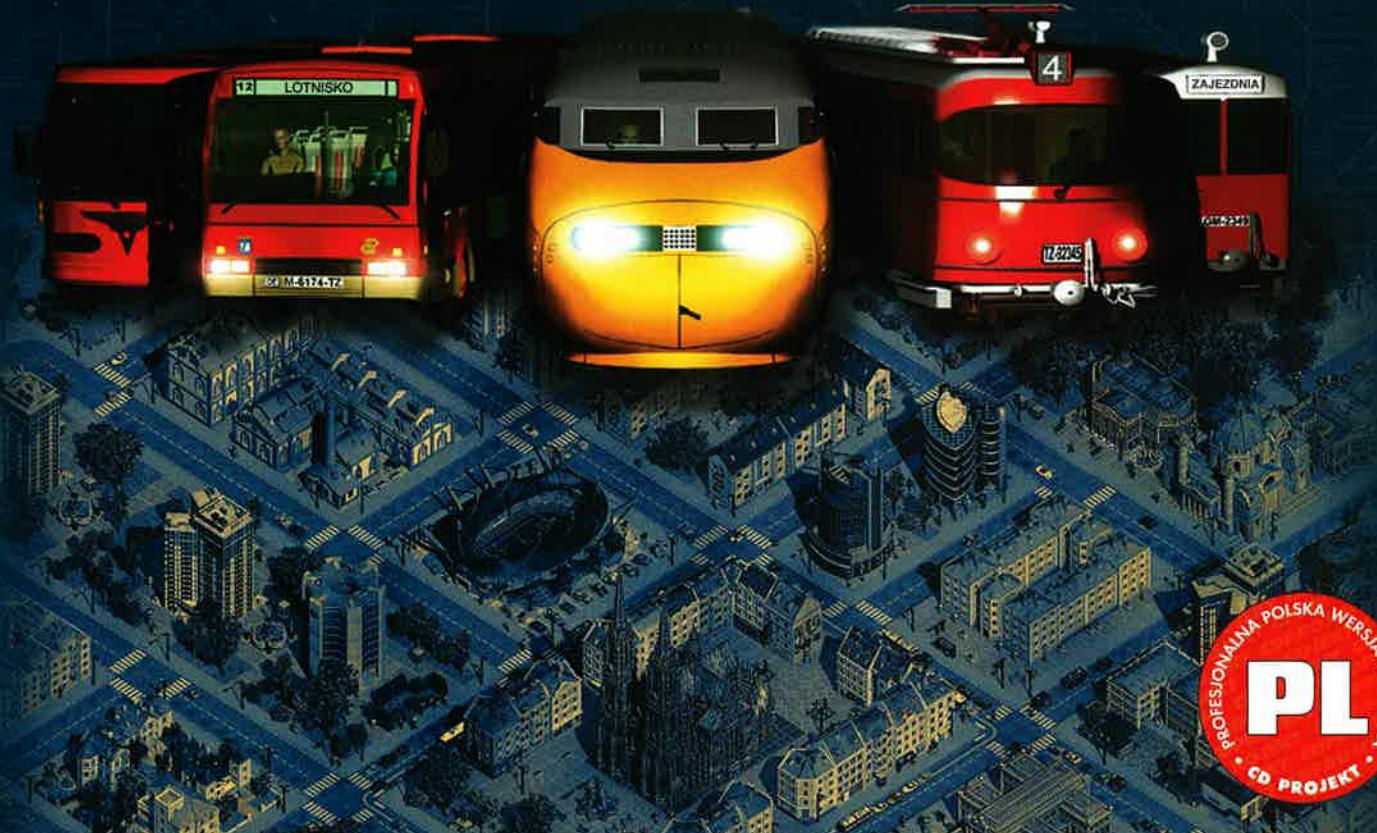


#### Uwagi:

Mac Abra: FPP wyłącznie dla sieciowców.  
Smuggler: Blood aż się ślini i piał z zachwytu, więc kto mu ufa, niech zaszuwa do sklepów :).  
Jedi: Ja mu zaufam; uf, uf.  
Yasiu: Blood przecież pieje etatowo - o ósmej rano co dzień - a ślini się z powodu niedawnego spotkania z delegatami pewnej siłowni.  
McDrive: To może być niemal równie dobrze jak pakernia - ale tylko dla pakujących grupowo i przez sieć...

# TRAFFIC GIANT GOLD

## ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ



PL  
CD PROJEKT

## WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!



Czy stajeś godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekasz na ceny biletów? Czy czekasz na przystanek na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględną rywalizację.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy największych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielcości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolej miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tężni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
[www.virtualny.com](http://www.virtualny.com)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
[www.interia.pl](http://www.interia.pl)

Patronat medialny  
[www.interia.pl](http://www.interia.pl)

Sklep z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 572 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 JoWood Productions SoftwareAG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

# KURKA WODNA

Sobota, godzina 5:00 rano. Dokuczliwy dźwięk budzika wyrwał mnie ze snu. Gdzie ja jestem? Aha, to dzisiaj TEN dzień. Precyzyjnie rzucitem w kierunku budzika poduszką. Zamkni. Ostrożnie wstałem z łóżka. Nie chciałem zbudzić żony, której wczoraj wieczorem powiedziałem, że jadę z Zenkiem na ryby. Ależ te kobiety są naiwne, zaśmiałem się bezgłośnie sam do siebie. Na palcach podszedłem do stosu rzeczy leżących na krześle. Na cóż, wygadnie mi w nich nie będzie, ale muszę przecież stwarzać pozory.

## Bambino de Bodom\_0132. Postfuturistika

Przez minutach stanałem przed olbrzymim lustrem i przyjrzałem się sobie krytycznie. W tym wodoodpornym wdzianku wyglądałam jak prawdziwy łowca szczupaków. Tylko ten stłomkowy kapelusz trochę nie pasuje. Niestety, w domu mam taki, a nie inny. Siegnąłem po spinier i podbierek oparte o ścianę, po czym skierowałem się do łazienki. Z podłogi wyjąłem dwa kafelki i odstawiłem skrytkę. Wyciągnąłem z niej sprzęt, który bardziej mi się przyda niż wędka. Pistolet zatknąłem za pasek, śrutówkę schowałem pod płaszcz nieprzemakalny, a bomby wrzuciłem do koszyka. Teraz już byłem gotowy, aby udać się zapolować na... kurki wodne.

Nudzisz się w pracy? Patrzysz, jak powoli przemieszcza się wskaźnik sekundnika, a szef skasował ci z twardziela Delux Ski Jumping 2001? Siegnij więc po Kurkę Wodną, która umili ci czas i skróci męczarnie wyczekiwania na koniec pracy. To taka nasza rodzinna odpowiedź na Deer Huntera.

Ci, którzy obserwują listy najlepiej sprzedających się za Wielką Wodą gier, zapewne zauważą, że od kilku lat w czołówce trzymają się gierki określane jako symulatory polowań. Takie gry sprzedają się w Stanach Zjednoczonych w milionowych nakładach. Nic zatem dziwnego, że firma TopWare postanowiła spróbować przenieść ten gatunek na polski rynek. Z tą niewielką różnicą, że Kurka Wodna została potraktowana z przymrużeniem oka i raczej powinniśmy nazwać ją zręcznościówką, gdyż nie wiele ma wspólnego z takim np. Deer Hunterem. Ot, jeździmy sobie celownickiem po ekranie i przymy whole latające kuraki. Prymitywne do bólu, choć przez kilka pierwszych minut całkiem przyjemne.

Przynajmniej przez dziesięć minut, bo właśnie mniej więcej tyle trwa cała gra. To jest największa bolączka Kurki Wodnej. Oferuje ona tylko pięć plansz, które w dodatku można przejść za pierwszym razem. Wprawdzie nie ma przeszkodek, aby samemu stworzyć własną planszę, lecz wątpię, aby komuś chciało się bawić w edycji bitmap w jakimś programie graficznym, a niestety autorzy nie pomyśleli o zwykłym prostym edytorze. Dlatego jedyną szansą na dłuższą rozrywkę jest gra ze znajomymi w sieci. Jeśli masz w pracy trzech kumpli nudzących się tak samo jak ty, to nie wahaj się. Cóż można powiedzieć o rozgrywce? Chyba jedynie to, że najważniejszy jest czas, gdyż właśnie upływające sekundy dopingują cię do zdobycia odpowiedniej liczby punktów potrzebnych do zaliczenia etapu. Arsenał składa się z trzech broni, a mianowicie standardowego pistoletu, śrutówki i bomb. Dwie ostatnie zdobywasz za zestrzelenie kuraków leżących z tymi właśnie broniami. I to wszystko, co można napisać o rozgrywce.

Całkiem nieźle za to Kurka Wodna wygląda. Zwłaszcza tła, które są zwyczajnie zdjęciami nieba. Kuraki natomiast zostały pokazane w zabytny sposób. Niektóre ze zrzuconymi dziobami siedzą w leżakach na plaży, inne wyposażone w pilotki skaczą na spadochronach itd.

Nie ma co się dłużej rozwozić nad Kurką Wodną. Tak samo jak nie da się w nią długo grać. Napiszę to tak: przez pierwsze pięć minut zabawa jest fajna, ale później gra się aż sama prosi, aby odłożyć ją do lamusa. Gdyby była dłuższa i oferowała więcej broni, to kto wie... Ale, niestety, Kurka Wodna jest za krótka i oferuje zbyt mało atrakcji. Może gdyby była za darmo?

Pistolet - standardowa broń. W magazynku znajdują się osiem naboi. Wykupią doładownego celownika.

Śrutówka - w tym przypadku nie musisz przenosić się pełnożycz. Duży rozmiar powoduje, że wystrzelić z niej nie jest w kierunku kuraka, aby go okaleczyć. W magazynku mieści się dziesięć naboi.

Bomba - podkładasz ją w dowolnym miejscu planszy. Po trzech sekundach wybucha i zabija wszystkie kurki na planszy. Maksymalna możliwa postradka sześć bomb.



### INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

Top Ware

#### Dystrybutor:

Top Ware

#### Internet:

<http://www.kurkawodna.pl>

#### Wymagania:

P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 2xCD, karta dźwiękowa

#### Akcelerator:

nie wymagany

#### Plusy:

- dobra na zabicie czasu w pracy
- grafika nie jest zła

#### Minusy:

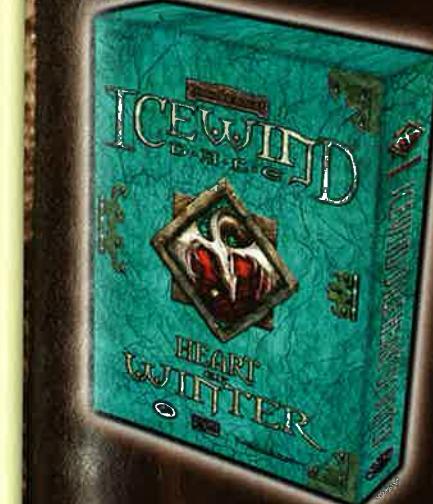
- za krótka
- za mało broni

Ocena:  
4

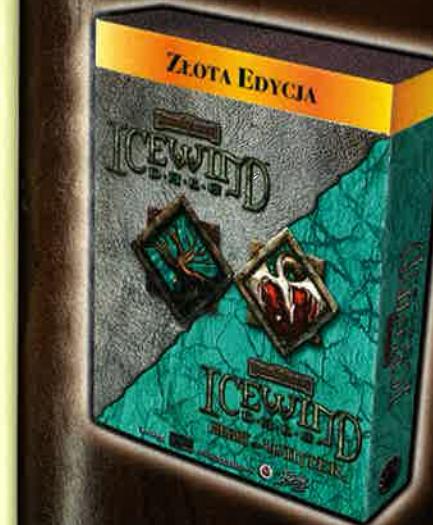
# fenomen

[rzecz.] «rzadkie» zjawisko; osobliwość, kuriozum, unikat; [przym.] sensacyjny, fenomenalny

icewind dale: heart of winter [rzecz.] dodatek do Icewind Dale, zawierający nowe misje do Icewind Dale. Ponad 10 nowych magicznych przedmiotów, 59 zaklęć, 20 nowych postaci oraz poprawioną obsługę OpenGL. Istnieje możliwość zainstalowania dodatku po ukończeniu lub w trakcie grania w Icewind Dale. Cena dodatku – 39 90 złotych.



baldur's gate: limitowana edycja kolekcjonerska [rzecz.] rzadko spotykane zjawisko. Baldur's Gate na «5xCD», dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy «1xCD», Baldur's Gate 2 «4xCD» oraz bonus CD z dodatkami do Baldur's Gate 2 «1xCD» w jednym pakuie. W sumie 11 płyt CD za 199 90 złotych. Nakład limitowany – 2000 numerowanych egzemplarzy.



icewind dale: złota edycja [rzecz.] zestaw zawierający kultową obecnie grę Icewind Dale oraz dodatek Heart of Winter. Cena zestawu, w którego skład wchodzą 3 płyty CD – 99 90 złotych.

BLACK ISLE Advanced Dungeons & Dragons®  
PCB ROM www.interplay.com



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!  
(0-22) 519 69 69  
[www.virtualny.com](http://www.virtualny.com)



Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Gdy szef powiedział mi, że mogę zrecenzować golf, to pomyślałem: "co może być trudnego w tej grze?". Kilku facetów tąsi sobie po dużej łące i machając kijem, wbija piłeczkę do dołków. Ale potem przypominałem sobie, że golfiarze między innymi należą do ścisłej czołówki najlepiej zarabiających sportowców...

### Ghost

Nie dobra, dużo zarabiają, ale co w tym trudnego. Chyba nic. Więc gierka też nie powinna być skomplikowana. Wiąłem ją.

### Instalacja

W domu spokojnie ją otwierłem i spotkałem mnie spore zaskoczenie, bo z pudełka wyleciały CZTERY kompaktki. Microsoft lubi robić duże rzeczy, więc powinieneś być na to przygotowany. Na trzech krążkach znajdziemy sam golf, zaś na czwartym umieszczono "Arnold Palmer Course Designer", czyli po prostu edytor pól golfowych. Zaciekał się za instalacją. Przebiegała sprawnie, choć chwilę to trwało. Pierwsze uruchomienie... problem. Gra nie rozpoznała mojej karty graficznej. Jak się okazało, nie mam żadnej karty 3D (co miało się nieco z prawdy). Ale na szczęście po jejręcznym ustawieniu było już dobrze.

### Menu

Z zadowoleniem odkryłem, że gra oprócz rozgrywki niesie z sobą również walory poznawcze. Oprócz całej masy lekcji, z pomocą których dowiemy się, jak posługiwać się programem, znalazłem też kilka filmów wideo przedstawiających pola golfowe, na których toczyć się będzie rozgrywka. Zapoznamy się z ich historią, położeniem oraz ujrzymy okolice. Po tej małej lekcji poglądowej zaczniemy szukać sposobu, żeby w końcu zagrać. Jeżeli jesteśmy dobrze obeznani z tą grą, to możemy od razu przystąpić do rozgrywki, ale jeśli dopiero zaczynamy, warto zajrzeć do plików z lekcjami, aczkolwiek tu musimy wykazać się dobrą znajomością języka angielskiego i choć trochę znać terminologię tej dyscypliny. I tu właśnie zabrało mi jednego dróżnika - słowniczek terminów golfiarskich. Nie wszystkie nazwy są wytłumaczone w dziale lekcje, a części z tych nazw na przono szukać w słownikach angielsko-polskich.

Lekcji w grze jest jednak na tyle dużo, że zdecydowałem się jak najszybciej połapać się sam w zasadach.

Zatem najpierw trochę potrenuję, a potem poobserwuję, jak gra komputer.

rozgrywkę. I tu kolejne zaskoczenie. Zanim zacznijmy grę, mamy do wyboru całą masę opcji i parametrów. Na początku decydujemy, na którym spośród sześciu pól golfowych chcemy się zabawić. Wybieramy też między innymi, czy chcemy, aby towarzyszyła nam publiczność, czy będziemy powtarzać strzały bez straty punktów, czy ma być wietrzne, jak piłeczka ma zachowywać się na trawie oraz, co najważniejsze, według jakich zasad ma rozgrywać się nasz mecz. A jest w czym wybierać. Mamy do wyboru 46 rodzajów gry. Od prostych, jeden na jeden, po przy zawody drużynowe, aż po różne wariacje, takie jak: gra z 4 kijami czy z drużyną rotacyjnie zmieniającymi się zawodników. Po wybraniu tych opcji musimy stworzyć naszego zawodnika. Wybieramy mu



jami będzie się posługiwać i jeszcze kilka innych.

### Uderzenia!

W końcu ładuje się plansza. Pola golfowe są ładne i uroczyste. Traficie na takie, gdzie, aby zdobyć punkty, wystarczą dwa, trzy proste uderzenia, ale będą też takie, że zdwoń się nagimnastykuje celem ich przejścia. W samej grze mamy obszerne menu, które ponownie otwiera przed nami wiele możliwości. Na szczęście, żeby nie pogubić się w tym wszystkim, komputer, gdy już przychodzi nasza kolej, sam proponuje odpowiednie kije i sposób wybicia piłki. Abyśmy jednak nie zgubieli, nie

### Zamach...

Najlepiej zacząć od nauki praktycznej. Możemy trenować zdobywanie poszczególnych dołków, klasyczne uderzenia, wybijanie z piasku lub zagłębianie terenu i ostateczne dobijanie piłki z bliskich odległości. Po treningu wybrałem nową



zawrze podpowiadając dobrze. Pewne sytuacje wymagają innej taktyki niż proponowana domyślnie. Sam sposób rozgrywki nie jest zbyt skomplikowany: wybieramy kij, sposób uderzenia, jego kierunek, a potem za pomocą myszy regulujemy jego siłę. Kierunek najlepiej wybrać, stawiając na polu znacznik. Robimy to za pomocą myszki, która, wiedząc po polu, zmienia się w biało-czerwony palik. To nasz znacznik. W kierunku, w którym go ustawiliśmy, będzie uderzał nasz zawodnik. Uderzamy i piłeczkę leci. Jeśli akurat wieje wiatr, to rzadko tam, gdzie celowaliśmy. Jednak w celu zmobilizowania nas do walki nie da się ustawić poziomu zaawansowania komputerowego rywala na niższy niż professional. Nie miałem zbyt wielu okazji do oglądania tej gry w telewizji, ale wydaje mi się, że komputer czasem ostro kantuje. No bo, czy jest możliwe, żeby gracz komputerowy, wybijając piłkę z solidnej dziury wypełnionej piaskiem z brzegami porośniętymi gęstymi krzakami, w przypadku, gdy dołek leży 97 metrów dalej, wykonywać strzał, po którym piłeczkę ląduje w odległości 17 cm od celu? I żeby to raz!

Oprócz wyboru kija i sposobu uderzenia możemy ustawić rotację piłeczkę, włączyć okienko z widokami z ośmiu różnych kamer, wybrać uwidocznienie śladu z ruchem piłeczką, wycentrować kierunek dołka. Możemy też oczywiście, i to dość szczegółowy sposób, ustawić wysokość punktu, w którym zostanie uderzona piłeczka, a także kąt, pod jakim kij w nią trafi.

### Houston, mam problemy...

Najtrudniejszą częścią rozgrywki była końcówka. Strzały na duże odległości nie sprawiały mi większego problemu. Bardzo ciężej okazywały się końcowe dobiegać. Wystarczy za mocno lub za słabo wybrać siłę uderzenia, żeby piłeczka albo zatrzymała się przed dołkiem, albo minęła go z niezbyt rozpedem. Mimo zastosowania siatki terenu w końcowce gry, czasem trudno jest zauważać delikatne zafranżyny gruntu. I gdy wydaje się, że piłeczka powinna idealnie wpasować do dołka, to, trafiając na prawie niewidocznego wzniesienie, piłka skręca i mija go. Pewnym problemem w czasie gry była zbyt ludzkie oddana perspektywa dużych odległości. Czasem, stojąc na starcie, patrzyłem na chorągwiekę przy końcu pola i myślałem: "a użyj żelaznej piątki (strzał na około 170 m) i będę przy dołku", zerkam na okienko informacyjne, a tam zaznaczono odległość ponad 500 metrów! Innym razem myślałem, że będę potrzebował dwóch, trzech dalekich uderzeń, a tu okazało się, że dołek jest blisko. Innym błędem była sytuacja, gdy gracz sterowany przez komputer wybrał piłeczkę poza planszą. Zdarzyło się tak, gdy wiatr bardzo mocno dmuchał. Piłka wyłodowała w czarnej niocie. Gdy maszyna renderowała planszę, okazało się, że grafika całkiem się rozjechała, a komputerowy gracz nie jest w stanie wybrać piłki dalej niż na 2 cm. Ch, che - w końcu miałem nad nim przewagę :).

### Multiplayer

Oczywiście, jak każda ostatnio produkowana gra, Links 2001 jest wyposażony w tryb multiplayera. Ponieważ idea programu nie wymaga pośpiechu, można zagrać nawet 16 graczą na jednej maszynie. Można też połączyć się modemem z kolegą lub pobrać w sieci czy w Internecie.

### Grafika

Animacja graczy jest świetna - bardzo płynna i szczegółowa. Każdy z graczy oprócz samego uderzenia ma swój zestaw gestów zadowolenia i złości. Skaliki, grunt i woda są nieźle przedstawione. Niebo, krzakiki, drzewa, kamienie i widzowie to zwykłe bitmapy. Niestety, widać to na zblizeniach - drzewa rażą ohydną "pikselizacją", a ludziki wyglądają jak popackane farby olejne. Jasne, przyspiesza to rendering scen, ale mimo wszystko można było zastosować tu skalowalne bitmapy. Bo jak to wygląda: wiatr zepchnął naszą piłkę w krzaki, przechodzimy do uderzenia, a tu połowę ekranu

zajmuje piramidka złożona z kolorowych prostokątków. Jak się potem okazuje, jest to jakaś choinka. A wydawać by się mogło, że na trzech krążkach można zmieścić kilka więcej obrazków. Zdarzają się też błędy w wyświetleniu, np. piłeczka stojąca na wodzie, skąd nikt nie da jej się wybrać.

### Dźwięki

Muzyki nie ma wcale. No, ale w końcu golf jest grą spokojną. Każdy z graczy ma swój własny głos i zestaw wypowiedzi, które wygłasza po każdym uderzeniu. Niestety, zestaw ten jest na tyle skromny, że po kilku minutach zaczęły mnie drażnić powtarzane w kółko te same kwestie.



Gdy je wyłączyłem, pozostały jeszcze odgłosy ptaków, szmer robiony przez widzów, czasem plusk wody. Niestety, również te (ubogie) odgłosy zaczęły drażnić i zmusiły mnie do ich wyłączenia. A można by zaproponować większe urozmaicenie, może np. dodać głos jakiegoś zawodowca, który w sposób fachowy skomentowałby poszczególne uderzenia, zwiększyłby różnorodność odgłosów natury albo po prostu dodać kilka relaksujących melodyjek. Zaobserwowałem również pojawiający się czasami błąd. Otóż uderzamy piłeczkę, ta leci, leci, słyszymy "pach!", patrzymy na ekran, a ona nadal leci. Cóż, gra udowadnia, że nie światło jest szybsze od dźwięku, ale że jest dokładnie na odwrót :).

### Edytor

Ciekawy dodatek. Wyglądem edytora przypomina programy projektowe. Wymaga jednak dość solidnego treningu, aby wprawnie się nim posługiwać. Można stworzyć teren, na którym maksymalna odległość od startu do dołka wyniesie ponad 500 metrów. Mamy do wyboru sporo liczb podłoży, a także dwadzieścia osiem bibliotek z dwuwymiarowymi i dziesięć z trójwymiarowymi obiektymi, które możemy lokować na planszy. Program ma funkcję sprawdzającą, czy na planszy zostały umieszczone wszystkie niezbędne elementy. Niestety nie sprawdza poprawności ich rozmieszczenia i ich skali. Próbowałem zaprojektować kilka dołków, ale gdy po kolejnej długotrwałej próbie wyszedł z tego koszmar, w którym brak było ciekawego urozmaicenia terenu (mosty stały w powietrzu, a ławki parkowe były większe od kościołów), dałem temu spokój.

### Podsumowanie

Program jest ciekawy i w miarę rozbudowany. Niestety zabrało tej iskierki, którą zwiemy grywalnością. Ze względu na olbrzymią liczbę parametrów i opcji byłby bardziej skonny nazwać tę produkcję Microsoftu raczej symulatorem golfa niż grą. I choć potrafi dostarczyć niewielu zabawy, to ani nie ekscytuje, ani nie wciaga.

### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska tel. (022) 6286924

Internet:

www.microsoft.com/games/links2001

Wymagania:

P II 266, Windows 9x lub 2000, 64 MB RAM, DirectX

Akcelerator:

wskazany

Ocena: 5

Plusy:

- duże możliwości konfiguracyjne
- ciekawe pola golfowe
- animacja zawodników
- spora liczba rodzajów rozgrywek

Minusy:

- słaba grywalność
- ubogie udźwigowanie
- niedorobki graficzne
- błędy w programie
- brak słowniczka nazw golfiarskich



Oczekiwanie na czwartą część *Alone in the Dark* - moim zdaniem synonimem komputerowego horroru - dłuży się niemal niemal. Na szczeble branża komputerowa to nie tylko jedna firma, więc od czasu do czasu pokazują się na rynku tytuły, dzięki którym można sobie przypomnieć, co to znaczy "bać się". Ostatnim hitem jest gra, która zachwyca pod względem oprawy audiowizualnej oraz scenariusza, czyli *Clive Barker's Undying*. Niedawno tytuł ten zawiązał w naszych sklepach, a już niedługo ujrzymy kolejny horror, tym razem nawiązujący do klasycznych gatunków, czyli do Draculi.

#### Van Richten

**R**zec jasna, porównywanie CBU do Draculi: Resurrection nie ma najmniejszego sensu. Pierwsza jest typową grą FPP korzystającą z mocy akceleratorów i wymagającą od gracza myślenia i dużej ręczności. Natomiast D: R to klasyczna wręcz przygódówka, w której liczy się głównie zbieranie przedmiotów i odpowiednie korzystanie z nich w miejscach przewidzianych do tego przez autorów. Oczywiście przy odrobinie wysiłku znajdą się też

#### Wampiry

Według popularnych legend, wampir to pijąca krew kreatura, prawdopodobnie dusza niewiernego heretyka lub samobójcy, która w nocy opuszcza miejsce spoczynku - często jako nietoperz - aby pić ludzką krew. Zanim nastanie dzień, wampir musi powrócić do grobu lub chociaż do trumny wypełnionej ziemią z jego rodzinnych stron. Ofiary pogryzienia przez wampiry po śmierci same stają się wampirami. Wampiry w Azji i w Europie, a jej źródło należy szukać wśród słowiańskich i węgierskich legend.

Typowy wampir ma błądą cerę, przeszywającą spojrzenie i zdecydowanie duże kły, które są mu potrzebne do przegryzania tętnicy szyjnej ofiary. Metody rozpoznawania wampirów (stwory te nie rzucają cienia i nie odbijają się w lustrach) oraz odga-

niania ich (przez pokazanie krucyfiksu i założenie na szyjniku z czosnkiem) są znane nawet dzieciom. Również metody ich niszczenia są powszechnie znane. Wampira można się pozbyć tylko poprzez wbić w jego serce osienny kolko, spalenie go lub wystawienie na działanie światła słonecznego.



Bela Lugosi i Frances Dade w filmie *Dracula* (1931). Universal Pictures; The Bettmann Archive.

## DRACULA ZMIĘCIĘCY WSTĘP

Wtedy został pokonany, a jedyny cień na serca zwycięzców rzucił fakt, że kobieta, która z nimi była, została ugryziona przez wampira.

O tym jednak próbowali zapomnieć, wrócili do domów, gdzie owa młoda kobieta poślubiła mężczyznę, który pokonał dla niej wampira. Od tamtej pory minęło kilka lat i wydawało się, że wszystko jest w porządku, cień z przeszłości powoli zniknął z pamięci. Jednak pewnego dnia dziewczyna niespodziewanie poczuła, że musi wrócić do zamku Draculi. Nie zastanawiała się długo, a do męża napisała list, że czym przedżej wyrusza w daleką drogę. Intro kończy się, gdy mężczyzna - który za chwilę stanie się bohaterem animowanym przez gracza -

znajduje list i postanawia ratować ukochaną. Zostawia wszystko i wyrusza w szaleńczy pościg - meta znajduje się gdzieś w Karpatach, w zamku Draculi. Niestety nie dogoni żony, bo ta zdążyła już dojechać do zamku. Teraz nasz dzielny bohater musi tego dokonać sam. Jest ciemna noc, a przed nim mająca zabudowania gospodarstwa...

W tym momencie kontrolę nad poczynaniami bohatera

przejmuje gracz, a los młodej kobiety leży w jego rękach. Rusza więc w kierunku gospodarstwa, w której postanawia zasięgnąć języka i przy okazji dowiaduje się, że ludzie Draculi nadal są wierni swojemu księciu. Oni to będą usilnie próbowali zapobiec dostaniu się gracza do zamku, jednak dla wprawionych w tego typu bojach nie sprawią większego problemu. Prawdę mówiąc, żadna z napotykanych postaci nie jest w stanie skutecznie powstrzymać naszych postępów, bo nie na tym polega ich rola. Nie wnikając w szczegóły (coby nie popsuć klimatu gry), powiem jedynie, że dawno już nie widziałem w grze tak wyraźnych postaci. Napotykanych ludzi przedstawiono w niespotykanym sposobie, a rozmowa z nimi nie polega jedynie na słuchaniu: chcąc, nie chcąc, obserwujemy również mimikę naszego rozmówcy, a ta bywa czasem przekomiczna.

Dracula należy do typu gier przygodowych typu "wskaż i kliknij", dlatego zdecydowaną większość czasu poświęcamy tu na szukaniu właściwych przedmiotów i miejsc, w których można ich użyć. Nie wiem, jak wygląda sytuacja z graczami całkowicie niedoświadczonymi, ale wystarczy odrobinę wprawy, żeby posiadane przedmioty szybko wykorzystać w sytuacji, w której znajduje się bohater.

Na pewno pomaga w tym interfejs, dzięki któremu błyskawicznie dowiadujemy się, że dany przedmiot można zabrać lub że we wskazanym miejscu można wykonać jakąś akcję. Również poruszanie się nie

jakieś cechy wspólne. Jedną z nich jest z pewnością konieczność rozważania, bo tylko w ten sposób można popchnąć akcję do przodu. Niestety, tutaj wyraźna przewaga zdobycza CBU, gdyż w Draculi dialogów jest po prostu mało, prawdę mówiąc, cała gra jest dość krótka, ale zacznijmy od początku.



Żeby historia opowiadana w grze mogła w pełni stać się udziałem gracza, zostaje on wprowadzony w dane okoliczności przez wyświetlanie po uruchomieniu gry intro. Dowiadujemy się z niego, że kilka lat przed wydarzeniami pokazanymi w grze grupa ludzi urządziła zasadzkę przed dziwnymi podróżnikami. Nie chodziło bynajmniej o ludzi ani o rabunek, ważna była za to skrzynia, którą ludzie ci ciągnęli ze sobą. Jej zawartość była niecodzienna, bowiem podróżował w niej sam książę Dracula.



sprawia problemów. Za pomocą myszy obracamy się w dowolnym kierunku i tam, dokąd można iść, klikamy, aby przenieść się do nowej lokalizacji.

Przy okazji warto wspomnieć o grafice. Autorzy postarali się, aby wszystko, co może oglądać gracz, było plastyczne, pełne szczegółów i po prostu miłe dla oka. Szczególnie dobrze widać to, gdy obracamy naszego bohatera w danym miejscu o 360 stopni - wtedy dopiero otoczenie przedstawia się w pełnej krasie.

Niesamowite wrażenie robi przy tym oświetlenie - to trzeba zobaczyć, żeby zrozumieć. Jedyną bodaj wadą grafiki w Draculi jest wyświetlanie niektórych napisów w wersji oryginalnej, czyli francuskiej. Dotyczy to wprawdzie tylko kilku słów wypisanych na drogowskazach, ale tak czy inaczej, język francuski w środku Transylwanii robi dziwne wrażenie. Ogólnie jednak oprawa graficzna stoi na naprawdę wysokim poziomie.



Na tym zdjęciu widać zamek Bran (leżący w pobliżu miasta Brasov), który według wielu podań i wierzeń należał do Draculi. Jak to często bywa, podania te rozmajają się z prawdą. Autentyczny zamek Draculi leżał w gruzach wieki temu i dlatego dość ciekwo było nam zdobyć jego zdjęcie, ale, jeśli będziecie mieli okazję, możecie jeszcze zobaczyć jego ruiny.



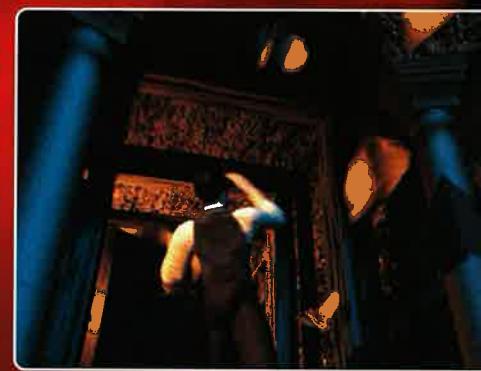
Trochę gorzej przedstawia się kwestia udźwiękovienia gry. Wprawdzie ścieżka dźwiękowa trzyma się klimatu, ale jest mało zróżnicowana i słychać ją w nieodpowiednich momentach. Odgłos przyrody - i nie tylko - stanowią bardzo dobrą tło dla akcji i nie mam zamiaru zbytnio się do nich czepiać. Wprawdzie można by narzekać, że brakuje dźwięku przestrzennego, ale tak naprawdę byłoby to po prostu zwykłe czepianie się. Osobną kategorię stanowią głosy postaci, z którymi rozmawiamy podczas gry. W zasadzie zostały one dobrze.

dość dobrze, jednak głos głównego bohatera kompletnie mi nie pasował. Gdybym miał określić go jednym słowem - anemiczny. Cóż, może taki jest sposób wysławiania się młodych angielskich dżentelmenów, ale mi kompletnie to nie odpowiadało.

Oczywiście, zastrzeżenie dotyczy wyłącznie polskiej wersji językowej, bo tylko z taką miałem do czynienia.

W zasadzie Dracula: Resurrection jest atrakcyjną ofertą dla miłośników przygodówek. Na dwóch płytach zawarto naprawdę piękne lokalizacje, a zagadki, jakie przychodzi nam rozwiązywać w drodze do celu, najczęściej są logiczne i wprawnionym zawodnikom nie spra-

wiąją większych problemów. Szkoda jedynie, że gra jest tak krótka, na jej ukończenie wystarczy kilka godzin, podczas których, owszem, będziemy się dobrze bawić, ale nie usiądzymy tytułowego Draculi (uciek do Londynu, a w grze występuje jedynie w przerywaniach). Również uczucie strachu raczej się nie pojawi - to nie horror, który straszy w sposób bezpośredni. Jednak, ogólnie rzec biorąc, Dracula: Resurrection jest pożądana (tylko krótka) przygodówka, która (oczywiście na Zachodzie) oczekuje się swojego sequela. Wszystkim miłośnikom przygodówek i pałania się po transylwańskich zamkach mogę ją polecić z czystym sumieniem. □



Okrucieństwo Draculi zapewniło mu miejsce w pamięci nie tylko mieszkańców Wołoszczyzny. Przekonajcie się sami, czy był milym facetem.

Zaraz po tym, jak został księciem, zaprosił na bankiet do swojego zamku sporą liczbę zebrawów - chorych i starych ludzi. Nakarmił ich, napił, a gdy wzrosił toast za jego zdrowie, książę ponoć zapytał: "Czy chcecie nie mieć żadnych trosk, czy chcecie, aby nie brakowało was mleka na tym świecie?". Odpowiedzią było entuzjastyczne potwierdzenie i wielka radość zgromadzonych. Dracula zamknął więc zamek od zewnątrz i podał się go, nikt z zaproszonych nie wyszedł z tego żywego. Podobno, gdy było już po wszystkim, Dracula powiedział: "Zrobilem to, żeby nikt w moim kraju nie był biedny".

Podczas swojego panowania Dracula do 1462 roku zabił od czterdziestu do stu tysięcy ludzi, a może nawet więcej? Zawsze znajdował usprawiedliwienie dla swoich pocynień. Zabijał handlarzy oszukujących klientów, mordował kobiety, które miały romansy. Prawdopodobnie kazał nabić na pal kobietę tylko za to, że koszula jej męża była za krótką. Palowanie było chyba ulubionym zajęciem księcia: nibijał mężczyzn, kobiet, dzieci, po prostu wszystkich. Jakby tego było mało - robił to publicznie, żeby wszyscy brali nauczkę. Podobno jego stolicę otaczał las dwudziestu tysięcy trupów, powieszonych i nabitych na pale.

Oczywiście, czytając o tych okropnościach, trzeba wziąć poprawkę na to, że okrucieństwo Draculi mogło ulec przejaszkowaniu, nie ulega jednak wątpliwości, że aniokiem nie był.



Nie skłamię chyba, gdy napiszę, że o księciu Draculi słyszał każdy mieszkańców kuli ziemskiej. Nie każdy jednak wie, skąd właściwie wzięła się jego popularność oraz dlaczego stał się bohaterem tylu opowiadań i książek. W kilku słówach postaram się przybliżyć was sylwetkę tego człowieka, który naprawdę zasłużył na miano księcia ciemności.

Jego pełne imię brzmiało Księże Vlad III Dracula, lecz znany był również jako Vlad Tepeş (co oznacza Vlad Palownik), a wśród Turków jako Kaziglu Bey, czyli "Książę Palownik". Urodził się w Transylwanii, ale wbrew powszechnemu mniemaniu wcale nikt nie wiedział, ponieważ jego domeną była Wołoszczyzna leżąca na południe od Transylwanii. Dracula znany był z wielu okrutnych zwyczajów, a jednym z nich było picie ludzkiej krwi. Jednak bardzo często posuwał się przed odradzającym go strachem - wiadomo, że pod jego rządami ludzie drżeli ze strachu i to nie tylko na Wołoszczyźnie: terrorem utrzymywał ludzi w ryzach, ponadto ciągle musiał wałyczyć o władzę. Chętnych go zniszczyć Turków pokonał dość łatwo, ale jego własnym bratu, noszącemu imię Radu, udało się dokonać przewrotu i Dracula musiał uciekać na Węgry. Tam poprosił o pomoc nowego króla, który jednak nie tylko mu jej nie udzielił, ale też zamknął Draculę w wieży. Po czterech latach został stamtąd wypuszczony i w sumie spędził w tym kraju dwanaście lat. W tym czasie jego brat - marionetka w tureckich rękach - rzucił Wołoszczyznę.

Dracula odnalazł się w nowym otoczeniu i żył z rodziną królewską na przyjajnej stopie. Ożenił się - prawdopodobnie z siostrą króla i żeby zadąć katolickich podanych, pozwolił się ochrzczyć. Wśród wszystko został starym Draculą; dla zabawy zabijał i nibijał na pale szczerby i ptaki. Gdy pewnego dnia do jego zamku włamał się złodziej, za którym przybiegły oficer straży, aby go aresztować, Dracula nie zabił złodzieja tylko oficera. Dlaczego? Przecież oficer jest dżentelmenem i powinien wiedzieć, że do cudzego domu nie wchodzi się bez zaproszenia.

Według niektórych źródeł brat Draculi - Radu - umarł w roku 1474. Sultan wyznaczył na jego następcę na tronie wołoskim Basarabę Starego. W 1476 Dracula z pomocą Moldawii i Transylwanii najechał na Wołoszczyzny, przegnał Basarabę i znów został władcą tej krainy. Kilka miesięcy później Turcy zaatakowali ponownie i podczas bitwy pod Bukaresztem Dracula odszedł z tego świata. Nie wiadomo, czy został zamordowany przez własnych bojarów, czy przypadkiem zabity przez jednego ze swoich ludzi. Sultan, aby udowodnić, że okrutny książę nie żyje, kazał nibić jego głowę na pikę i pokazywać ją w Konstantynopolu. Ciało księcia pochowano na wyspie Sna-gov, a ekshumacja, którą przeprowadzono w 1931 roku, wykazała, że trumna była pusta.

#### INFO • INFO • INFO • INFO

##### Producenci:

France Telecom Multimedia /

Canal+ Multimedia

##### Dystrybutor:

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

##### Internet:

[www.dreamcatchergames.com/](http://www.dreamcatchergames.com/products/dracula.htm)

[products/dracula.htm](http://products/dracula.htm)

##### Wymagania:

P166, 32 MB RAM, Win 95/98

##### Akcelerator:

niepotrzebny

#### Ocena:

7

##### Plusy:

- animacja twarzy
- grafika
- interfejs

##### Minisy:

- za królka
- zbyt linowa

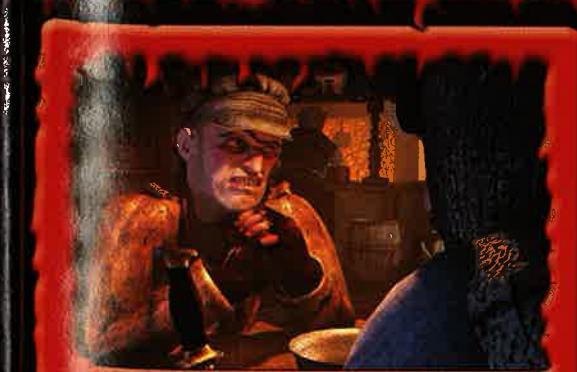
**JUŻ W SPRZEDAŻY!**

# DRACULA

## ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mrożący krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!



wanadoo  
France Telecom Group

CANAL+  
MULTIMEDIA

2CD

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA  
CENA • DOBRY CENA  
ZŁOTYCH 79 90

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

# TRIBES 2

**REDAKCJA OSTRZEGA:** Autor tej recenzji będzie się starał przekonać cię do kupna Tribes 2 i specjalnie będzie pomijał większość wad tego FPP [jakich wad? - autor]. Autor nie oczekwał z zapartym tchem na T2, nie sięgał nowych filmów, nie podniecał się nowym i screenami, ale gdy dostał go do recenzji, nie mógł się oderwać od monitora. Obecnie wyznaje już nową religię, która jest niepowtarzalny, odkrywczy i porywający Tribes 2!

blo

**T**ribes 2 - co sugeruje nam cyfra przy tytule - jest sequelem. Ale jak wielu z was w ogóle widziało na oczy pierwszą część Tribes? Na pewno mniej niż 1/10 osób zainteresowanych FPP i zarazem mieszkających w naszym pięknym kraju. Tribes 1 nie był sprzedawany w Polsce. Ba! W polskiej prasie nie ukazała się jedna poświęcona mu recenzja, a sama gra zdobyła nawet dużą popularność za Wielką Wodą (bo czym można tłumaczyć powstanie drugiej części gry? Dla zabyw?). Jako że z pierwszą odsłoną owego shootera miało do czynienia naprawdę garstka czytelników, postaram się opisać i ocenić T2 jako samodzielny produkt, nie zwracając specjalnej uwagi na to, jakie zmiany zaszły w stosunku do pierwotu... (Z obowiązku wypada jeszcze wspomnieć, że to wcześniejsza część Tribes była pierwszym FPP przeznaczonym praktycznie tylko do gry sieciowej.)

## FABUŁA?

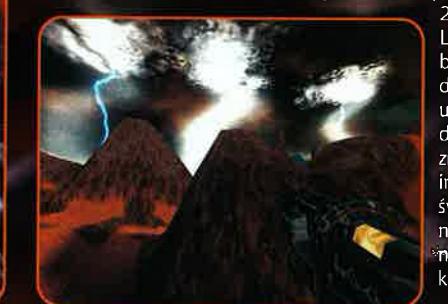
Najnowsza gra stworzona przez Dynamix, odnośnie Sierra Studios, jest FPP typu mul-

**Dynamix wykonało naprawdę kawał dobrej roboty, szczerze polecam! Autor recenzji wyznaje już nową religię, która jest niepowtarzalny, odkrywczy i porywający Tribes 2!**

tiplayer only, czyli w głównej mierze przyjemność z gry czerpie się z rozgrywki wieloosobowej (są oczywiście boty i trening... ale o tym w dalszej części recenzji). Ale co dziwne, autorzy "wyposażili" T2 w fabułę... Nie wiem po co, prawdę mówiąc. Nie dość, że jest żenująca, to i tak w grach przeznaczonych do MP nigdy nie była specjalnie potrzebna. Ale niech będzie: mamy rok 3941. Cztery skłócone szczeupy (ze co?), czyli Krwawe Orły, Dzieci Feniksa, Diamentowe Miecie i Gwiezdne Wilki, muszą zjednoczyć swoje siły w walce z niezwykle groźnymi i liczebnymi BioDermsami - wytwarzającymi inżynierii genetycznej, które to wyrwają się z niewoli i chcą opanować świat poprzez produkowane przez siebie filmy klasy Z. Oczywiście, to ostatecznie to mój wyrafinowany żart... Nieważne, całe szczęście, iż owa fabuła istnieje tylko na kartkach instrukcji.

## PIERWSZE URUCHOMIENIE

Po zainstalowaniu gry mamy do wybrania dwa pliki uruchamiające - Tribes 2 Online i Tribes 2 Solo i LAN. Jako że w ogóle nie byłem obeznanym z prowadzeniem postaci, najpierw uruchomiłem pierwszy rodzaj gry. Logo Dynamix, znane mi już z trailerów intro gry (króciutkie, acz świetnie zrealizowane!), no i menu. Menu, menu, menu... Na początku musimy wpisać naszą



ksywkę, ustawić interesujący nas model (do wyboru są trzy: kobieta, facet i BioDerms), wagę danego modelu (też trzy: ze znakomitym pancerzem, średnim i z wielką masywną powłoką), odpowiedni voice (zdecydowanie najlepsze mają BioDermsy). Potem ustawienie klawiatury, grafiki, dźwięku, mikrofonu... (tak! istnieje możliwość porozumiewania się w czasie gry z innymi graczami poprzez mikrofon) i innych takich drobiazgów. Menu są bardzo dobrze dopracowane i gra dzięki temu jest mocno i pięknie konfigurowalna - nie tylko przez jakieś wymysłe komendy wpisywane w konsoli. Jeśli miałbym porównać menu do jakiegoś podobnego zastosowanego w innym FPP, to z pewnością wskazałbym na Unreal Tournament - prawie wszystko w "okienkach" i dzięki temu bardzo wygodne.

Gdy już wszystko ustawiłem, na pierwszy ogień poszedł trening. I tutaj pierwsze zaskoczenie i zauroczenie: tryb treningowy w Tribes 2 jest najlepszym tego rodzaju elementem gry, jaki widziałem w shooterach FPP! Nie jest nudny (a taka, niestety, jest większość treningów w FPP-ach) i składa się na niego pare oddzielnich misji. Na przykład w pierwszej z nich BioDermsy ostrzeliwują krążownik, którym lecimy, a nasz bohater spada gdzieś w centrum terenu zajmowanego przez przeciwnika. Priorytetowym zadaniem jest odnalezienie apteczek, później musimy zniszczyć radar i paru adwersarzy, aby przy końcu misji dotrzeć do motocykla (!) i wyjechać poza teren, który znajduje się pod obserwacją przeciwnika. Natomiast w jeszcze innej misji musimy przelecieć samolotem (!!) do wrogiej bazy, aby zniszczyć parę generatorów. A to są tylko dwa przykłady. I co najśmieszniejsze, szczerze żałuję, że autorzy nie urozyczili nas... większą liczbą misji treningowych! Naturalnie, w trakcie misji uczymy się wykorzystywać poszczególne broni. Inventory station, różne pojazdy, a na samym początku zaznajamiamy się z bardzo funkcjonalnym HUD-em (kompass, stan zdrowia, stan pancerza, zegar odliczający czas do skończenia rozgrywki, ikony broni, przedmiotów itp.). Sam ten kawałek gry powinien zasługiwać na osobną ocenę - 10/10! Ale spokojnie, to tylko wprowadzenie...

## BROŃ SIĘ!

Podczas treningu poznałem narzędzia zbrodni z Tribes 2. Ich wygląd i działanie dla niektórych mogą być bardziej "kontrowersyjne" nawet od tych pierwotnie zastosowanych w Unrealu. I tak samo, jak to było z U i UT, już teraz wielu ludzi czerpie się T2 z tego powodu, że broni tu zastosowane są jakieś... hm... niekonkretnie i niezbyt dobrze obmyślone. A co ja sądzę? Dla mnie większość z nich jest naprawdę dobra! Po co w takim FPP mamy się stykać z takim samym arsenalem, tylko że przedstawionym w postaci nieco innych modeli? Tu jest inaczej. Designerzy wykazali się pomysłowością (choć mogli się bardziej postarać). W T2 nie można mieć wszelkiego oręża od razu, ewentualnie biegać po mapie, zdobywając kolejno odpowiednią broń. Tutaj nigdzie nie znajdziemy leżącego sobie spokojnie granatnika (chyba że "opuszcił go" sfragowany przeciwnik). Po odwiedzeniu Inventory station, uprzednio wybrany sobie odpowiednią klasę postaci ze specjalnego menu, dostajemy od razu do dyspozycji nieco żelazista. Przy czym niektórych "zabawek" nie będzie można używać, o ile nie spełnimy z góry określonych warunków. Np. taki Fusion Mortar można otrzymać, o ile posiadamy najcięższy pancerz!

Skoro mowa o takich narzędziach... Blaster jest bardzo słaby i trafienie z niego z większej odległości w "ruchliwego" przeciwnika nie należy do łatwych zadań, ale za to ma niewyprawne zasoby energii, dzięki którym może niemal nieprzerwanie wypływać pociski. Chargin gun połyka w zastraszającym tempie amunicję, ale za to ma dobrą siłę rażenia, a jedyną z jego niewielu ułomności jest właśnie prędkość, z jaką traci nabiole. A znalezienie amunicji do T2 na placu boju, zwłaszcza w wrogiej bazie, jest prawie niemożliwe. Laser Rifle pozwala nam zdejmować przeciwników z większej odległości, wspomniany Fusion Mortar rozwala wszystko, co znajdziemy w pobliżu eksplodującego pocisku, a Spinfusor wypływa z siebie dyski, które w rękach doświadczonego gracza stają się potężnym narzędziem destrukcji. Wszystkich odmian broni jest w grze 10.



Wspomniałem już o pojazdach w Tribes 2. Mamy tu możliwość latania i jeżdżenia szesiątoma (!) różnymi pojazdami. Jest wśród nich samolot, krążownik, motocykl "nadziemny" (utrzymujący się nad ziemią) i opancerzony wóz. Niektórymi kieruje się lekko (dwuślad), zaś inne wymagają długiego treningu, nim swobodnie przebędziemy wyznaczoną trasę. (Taki np. samolot - męczyłem się z tym cudem dziesiątki razy, a i tak prawie za każdym razem, tuż przed końcem trasy, zderzałem się z jakąś góra.) Chyba nie było jeszcze FPP, w którym na taką skalę byłby wykorzystywane pojazdy.

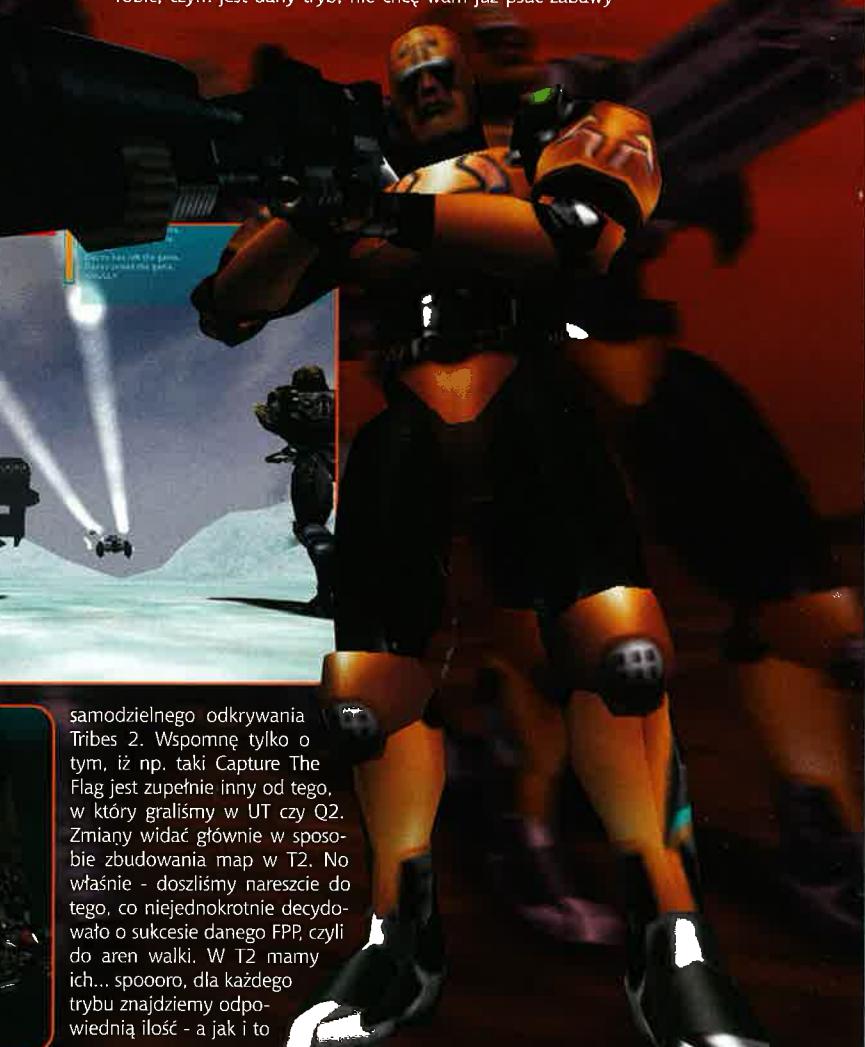


Dzięki temu gra staje się jeszcze bardziej rozbudowana i wyznacza kolejny trend w udoskonalaniu multiplayerowych FPP-ów.

Rozmaitych znajdzik i bajerków jest tyle, że nie starczy stron tej recenzji, aby to opisać. Nie wspomniam dokładniej o różnego rodzaju działałkach broniących baz, specjalnych dopalaczach powodujących niewidzialność czy zwiększających energię pancerza, różnych health packach (po ich zabraniu nie dostajemy zdrowia, musimy najpierw dany pack uaktywnić), shield packach, sensorach itp. Dawno nie widziałem TAK rozbudowanej gry. Ci, co narzekali, że Q3 Team Arenie dała tak "niską" ocenę (7+10), niech zagrają w Tribes 2, a zrozumieją, że gdybym Q3TA dał np. 9, to teraz musiałbym wystawić ocenę rzędu 11,75...

## A JA GRAM...

Siedem trybów gry, większość teamowa, ale nie zapomniano o fascynatach klasycznego DM-a. Są i mapy do niego! Teraz nie napiszę, jak to zwykle robić, czym jest dany tryb, nie chcę was już psuć zabawy



samodzielnego odkrywania Tribes 2. Wspomnę tylko o tym, iż np. taki Capture The Flag jest zupełnie inny od tego, w który graliśmy w UT czy Q2. Zmiany widać głównie w sposobie budowania map w T2. No właśnie - dosłownie nareszcie do tego, co niejednokrotnie decydowało o sukcesie danego FPP, czyli do aren walki. W T2 mamy ich... sporo, dla każdego trybu znajdziemy odpowiednią ilość - a jak i to



nam nie wystarczy, to od czego jest Internet i wypełnione po brzegi zbiory z nowymi planszami? Ale wróćmy do budowy map w T2. Pamiętacie może, jak było skonstruowanych parę aren w Q3 Team Arena, tych największych, w których aby przejść z jednej do drugiej bazy, trzeba było okrążyć wiele gór, sforsować doliny i przekląć przez mo-

sty? Tak jest zbudowana większość map w T2, z tym że każda jest przeogromna i ma (chyba?) NIEOGRANICZONY teren!!! Raz nie pobiegłem do przeciwej bazy po flagę, tylko zacząłem biec i lecieć... (tak, lecieć, lecieć - aby można było poruszać się w miarę płynnie po takich przestrzeniach, wręcz obowiązkowe było wyposażenie nas przez autorów w jetpacki. Można nieprzerwanie lecieć przez parę sekund, po czym trzeba wylądować i poczekać, aż odnowi się energia pancerza. Oczywiście bardzo duży wpływ na długość naszego lotu ma to, jaką klasę postaci wybraliśmy. Wiadomo: koleś w najczęściej pancerzu ledwo co odrywa się od podłożu). No więc frunąłem tak przed siebie, aż wreszcie gra zakomunikowała mi, że opuściłem teren gry, ale... NADAL mogłem przeć przed siebie! Areny są utrzymane w wielu odmiennych klimatach - pustynnym, zimowym, wulkanicznym, leśnym (co nie znaczy, że jest na nim dużo drzewek, a raczej że podłożo jest w kolorze zielonym ;)) itd.

Są tu malutkie mapy dla 12 graczy ("tylko") i kolosy zbyt duże dla 64. AI botów z T2 stoi na dobrym poziomie, jednak i tutaj nie zastępują one żywego człowieka, który rozwał klawiaturę po drugiej stronie kabla.

Grafika Tribes 2 jest w porządku, aczkolwiek nie zaskakuje czymś rewolucyjnym. Ale czy w typowej multiplayercie tym, czego przede wszystkim oczekujemy, jest jakieś olśniewającej jakości grafika? Mijałoby się to troszeczkę z celem, tutaj najważniejsza jest genialna rozgrywka nawet przy udziale ponad 60 osób, a poza tym, przy tempie zabawy serwowanym przez T2, na pewno nie mie-

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Dynamix/Steria On-Line  
**Dystrybutor:** PlayIT tel. (018) 4440560  
**Internet:** [www.Tribes2.com](http://www.Tribes2.com)  
**Wymagania:** Win 95/98/2000/NT 4.0, P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB video card  
**Akcelerator:** konieczny

**Ocena:** 9

**Plusy:**

- prawie wszysko

**Minusy:**

- prawie nic

libiśmy czasu zatrzymać się i oglądać, jakie to potrójno-poczwórne filtry nałożono na daną teksturę.

Techniasto-metalowe brzmienie muzyki w Tribes 2 doskonale nastraja do walki i aż chce się słuchać soundtracka także poza grą. Autorzy dali nam taką możliwość - tracki zostały zapisane w formacie MP3, a niedługo w sklepach powinien pojawić się specjalny album z muzyką T2 (jak i z paroma bonusowymi utworami).

Kod "sieciowy" został doskonale dopracowany i zoptymalizowany (choć, naturalnie, już się pojawiają patche, normalka :)). Jest o wiele lepszy od tych zastosowanych w jakichś Quake'ach czy Unreal Tournamentach. Wystarczy, że wspomnę, iż grałem na pewnym serwerze T2 i miałem malutkiego laga, po czym dołączyłem się do serwera UT, który miał identyczne warunki co tamten od T2, i ping nieraz był dwa, trzy razy większy.

### KOŃCĘ... ALE NIE CHCĘ!

Co się dzieje, co się dzieje?! Tribes 2 kompletnie opanował mój umysł! Oczywiście jako gra, bo mam w głowie także parę innych kłam... rzeczy :). Ale wracając do T2: wielu graczy na pierwszy rzut oka określa go jako "futurystyczny Counterstrike", co jest oczywiście błędem. Oprócz tego, że i w CS, i w T2 gra w głównej mierze opiera się na teamowym "wariowaniu", to te dwie gry nie mają ze sobą zbyt wiele wspólnego. Może poza grywalnością... Nie wiem, czy to, co tu napisałem, jest recenzją? Po prostu mogę o T2 pisać i

pisać, a i tak nie mam dość. Więcej na temat poszczególnych składników tej wyśmienitej zupy, co się Tribes 2 zowie, nie napisać, aby nie puści wam zabawy. Nieraz o wiele lepiej samemu odkrywa się smaczki ukryte w grze... zwłaszcza tak doskonałej jak ta.

Czyżby T2 nie miał minusów? Niestety, pomijając to, co napisałem we wstępniaku, muszę o takowych wspomnieć. Największym są ogromne wymagania sprzętowe (bez 128 MB RAM-u nie dotykać) i to, że gra nie rusza na większości komputerów wyposażonych w jakikolwiek karty z chipsetem Voodoo :(. (Ponownie patche mają na to zaradzić - tak słyszałem). Coż jeszcze? Brak normalnych favorites w sekcji serwerów, słaba wyszukiwarka serwerów, za mało treningowych misji... W sumie to nie bardzo odkrywcze tryby gry, ale co to za minusy? Favorites na pewno dojdą wraz z kolejnym patchem, bez większej liczby treningowych misji można się obejść, a nowe modyfikacje już zaczęły się ukazywać.

Dynamix odwaliło kawał naprawdę dobrej roboty, szczerze polecam! Martwi tylko to, iż w Polsce nadal mało ludzi ma dostęp do SDI czy też innego stałego połączenia z Internetem.

**Ocena:** 9

### INFO • INFO • INFO • INFO

**Plusy:** • prawie wszysko

**Minusy:** • prawie nic

# Letnie nowości w serii

## extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



## W sprzedaży już w czerwcu!

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.

Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



# F1 Racing Championship

Dość długo taktycznie udawało mi się unikać gier, w których główną rolę odgrywają cztery kółka. Nie ma co ukrywać, że zbytnio za symulatorami samochodów nie przepadam. Ewentualnie lubię sobie popykać w wyścigi Formuły 1, lecz i to sporadycznie. Na szczęście frakcja "czterokółkowców" jest w naszej redakcji silna, więc jakoś zawsze wymigowalem się od ścigania na rzecz kogoś bardziej zorientowanego w tym temacie. W końcu jednakże, a działo się to podczas chwilowej posuły, jaka zapanała na rynku gier, musiałem sięgnąć po F1 Racing Championship, czego do dziś chyba nie żałuję.

**Bambino de Bodom\_0132.Postfuturystika**

Zaczęło się naprawdę widowiskowo. Śliczne intro wspomagane przez całkiem niesły kawałek muzyki podnosi od razu napięcie i adrenalinę w żyłach. Po tak widowiskowym początku, aż zacząłem mi się jak najszybciej zasiąść za kierownicą bolida. W menu znalazłem pięć opcji: Single Race, Grand Prix, Championship, Time Attack i Private Trials. W sumie jest całkiem przywocie, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że w większości ścigania Formuły 1 opcje ograniczają się do treningu, pojedynczego wyścigu i sezonu. Natomiast z F1 Racing Championship możemy swobodnie wybrać dokładną simulację wyścigów Formuły lub też prostą, niezobowiązującą ścigankę. Zalety, czy stawiasz realizm ponad zabawę, czy odwrotnie.

Po stronie zalet F1 Racing warto też wpisać wykupienie przez Ubi Soft praw licencyjnych od FIA, dzięki czemu w grze występują prawdziwe zespoły, a gracz może wcielić się w któregoś z bohaterów Formuły 1, że nie wspomnę o wyglądzie bolidów, na których logo sponsorów są umieszczone dokładnie w tych samych miejscach jak w przypadku prawdziwych maszyn. Owa umowa również dala prawo programistom Ubi Soft do zrealizowania gry w konwencji transmisji telewizyjnej. Nie dotyczy to tylko ustawienia kamer i sposobu pokazania samego wyścigu, ale w głównej mierze możliwości ukazania na ekranie w telewizji (czytaj przerysowy) sposób danych dotyczących



**Kolejna i zapowiadająca się na atrakcyjną simulację Formuły 1 - po raz kolejny mamy do czynienia z grą, o której nie można powiedzieć, że spełnia oczekiwania fanów tego sportu. Ładna grafika mimo wszystko nie rekompensuje ciężkiego AI komputera oraz beznadziejnego dźwięku.**



wyścigu, czyli, kto wykonał najszybsze okrążenie, jakie są różnice czasowe pomiędzy poszczególnymi kierowcami, kto jest w pit stopie etc. Ażkolwiek muszę żalujnie zaznaczyć, iż nazwiska oraz dane o zespołach

pochodzą sprzed dwóch sezonów. Jest to pewna niedogodność, lecz, prawdę mówiąc, nie spotkałem się jeszcze z symulacją Formuły 1, w której dane pochodzą z odbywającego się właśnie sezonu. Prawdopodobnie FIA, podpisując umowy licencyjne z producentami gier, zastrzega sobie, aby istniał pewien poślizg? Nie pytajcie mnie dlaczego, bo to jedynie moje przypuszczenia...

A jak wygląda sama jazda? Może zacznę od spraw przygotowawczych do wyścigu, wszak to nieodłączny element dobrej symulacji Formuły 1. Element ten został chyba nawet nadmierne rozbudowany, bo co tu kryć - dla laika ustawienie tylnego spoileru, hamulców i tym podobnych drobiazgów brzmi równie egzotycznie jak dla mnie rachunek prawdopodobieństwa lub liryki Britney Spears :). Oczywiście, te drobiazgi podczas wyścigu pozwalają urwać seki i tysięcne części sekund, dlatego mimo wszystko polecam usiąść przy instrukcji i dokładnie się zastanowić, czy nie warto pobawić się tymi wszystkimi opcjami, choć nie jest to absolutnie konieczne. Można się ostatecznie zdać na los, ale wówczas co do uzyskanych wyników mieć może pretensje do swoego leniwstwa, gdyż bolid przeciwnika będzie wam odchodzić na prostej lub lepiej pokonywał szykany. Zanim zaczniesz wyścig, istnieje także możliwość ustawienia, tak jak w innych symulacjach, automatycznej skrzyni biegów, optymalnego toru jazdy oraz ABS. Ten ostatni jednak działa na nieco innej zasadzie niż w konkurencyjnych grach. W większości z nich bolid, gdy ma ustawiony automatyczny ABS, sam hamuje i wytraca prędkość do takiej, przy której łatwo jest pokonać zakręt. W F1 Racing Championship sam operuje hamulcami, a automatyczny ABS tylko ułatwia to zadanie. Inny sposób, ale kierowca, lecz mniej mniej zanosi na wypadnięcie z toru. Myślę, że to dobrzy pomysły.

Jazda dostarcza naprawdę dużo radości, realizm stoi na dość wysokim poziomie. Choć, naturalnie, o tym kompetentnie - wypowiedzieć się może tylko kierowca takiego "smoka". Maszyna zachowuje się całkiem wolno, jeśli można to tak ująć, co jednakże nie łączy w parze z AI komputerowych przeciwników. Naiwiej zarzutów mam pod adresem AI stylu jazdy. Nie jest on dostatecznie agresywny. Zamiast z pasją jazdować, spróbuj cieci się ustępować graczowi miejsca, ponieważ nie wykorzystuje naszych błędów w sytuacjach, które choćby w Grand Prix zakończyłyby się spadkiem na dalsze miejsce. W związku z takim fajnym stanem rzeczy, bez znaczenia, tu stopnie trudności - komputer przeciwnicy są słabi i basta naprawić, gdy czytacie słowa w Sierii, powinna już być udolna fatka naprawiająca ten błąd w sztuce, ale chyba wydawać się gier nie polega na ustawicznym robieniu co kogo czas po premierze patchów?

Wchodzić od tematu AI komputera, muszę się jednakże jeszcze jednym wrażeniem, jakiego doświadczyłem podczas zmagań. Otóż wydaje mi się, że programista przesadili z lekka w kwestii optymalnego toru jazdy. Dobrze to widać zwłaszcza w przypadku wybrania opcji pojazdu na torze ten. Wystarczy bowiem zjechać z toru na moment, a już lądujemy na trawniku. Chyba przesada, nieprawidł? Nie podoba mi się również, że nie możemy pominić żadnego z elementów wyścigu, czyli trzeba np. pojawić się na treningu. Nie każdy wszak lubi grać przed wyścigiem opony.

Identyczny mierowy poziom zaprezentowali graficy i dźwiękowcy F1 Racing Championship. O muzycz w filmiku wprowadzającym już wspomniałem i muszę przyznać, że ten wysoki poziom utrzymują również pozostałe utwory. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie wiele tragiczne odgłosy podczas wyścigu. O ile głos dochodzący z boku może potraktować jako udany, to ten dochodzący z silnika przypomina skrzypczenie harfę i zaspowiadając dźwięk hamowania zamiast lepszymi nożyczkami po szybie, zas koliże odbicie piłki lekarskiej o podłodze sali gimnastycznej. Koszmar - delikatnie rzecz ujmując. Co innego grafika, ta wygląda wyraźnie. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że modele bolidów są najładniejszymi, jakie do tej pory widziałem w symulacjach Formuły 1. Nie tylko są identyczne wizualnie oraz pomalowane zgodnie z wyglądem prawdziwych bolidów, lecz widać na nich refleksy słońca, a w

czasie hamowania sypią się spod kół iskry, podczas skręcania zaś poruszają się spoily etc.

Nie tylko jednak bolidy są piękne, ale również cała reszta oprawy graficznej. Fantastycznie wyglądają zapewnione kibicom trybuny, stojące przy torze budynki i drzewa, a nawet reklamy. Jest na czym zawiesić oko, zwłaszcza podczas wyścigów rozgrywanych na ulicach - jak chociażby w Monaco.

Cieżko jest ocenić jednoznacznie F1 Racing Championship. Tym bardziej że jej grywalność może się podnieść po ukazaniu się patcha. Ja jednakże miałem do czynienia z wydaniem, które trafiło na półki sklepowe i takie zatem oceniam. Nie ma co godybać, póki co F1 Racing oferuje gracjom średniej jakości atrakcje, a bardziej dobre elementy mieszają się ze słabymi. Niestety zauważam, że w ostatnim czasie takich niedopracowanych gier pojawia się coraz więcej i później autorzy próbują naprawiać swoje błędy patchami, a chyba nie oto chodzi. Co z tego, że jeździ się całkiem przyjemnie skorzystając z przeciwnicy zachowują się jak stado baranów? Jakie znaczenie ma kapitalna grafika, jeśli do uszu docierają tragiczne dźwięki? Bardzo lubię kontrast, ale w muzyce, a nie w grach. Nie jestem nawet pewien, czy sieć oczek to odpowiednia ocena? Może powinna być niższa?

## Najlepsi kierowcy:

(dane sprzed sezonu 2000)

### Mika Hakkinen

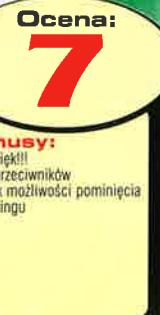
Przebieg kariery w Formule 1  
Rok/Team / Miejsce  
1999 McLaren - Mercedes 1  
1998 McLaren - Mercedes 1  
1997 McLaren - Mercedes 5  
1996 McLaren - Mercedes 5  
1995 McLaren - Mercedes 7  
1994 McLaren - Peugeot 5  
1993 McLaren - Ford 14  
1992 Lotus - Ford 8  
1991 Lotus - Judd 15

### Michael Schumacher

Przebieg kariery w Formule 1  
Rok/Team / Miejsce  
1999 Ferrari 5  
1998 Ferrari 2  
1997 Ferrari (dyskwalifikacja) 2  
1996 Ferrari 3  
1995 Benetton - Renault 1  
1994 Benetton - Ford 1  
1993 Benetton - Ford 4  
1992 Benetton - Ford 3  
1991 Benetton - Ford 12  
1991 Jordan - Ford (1 start)

### David Coulthard

Przebieg kariery w Formule 1  
Rok/Team / Miejsce  
1999 McLaren - Mercedes 4  
1998 McLaren - Mercedes 3  
1997 McLaren - Mercedes 3  
1996 McLaren - Mercedes 7  
1995 Williams - Renault 3  
1994 Williams - Renault 9



### INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

Ubi Soft Entertainment

#### Dystrybutor:

LEM tel.(022) 6428165

#### Internet:

http://www.ubisoft.com

#### Wymagania:

P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa

#### Akcelerator:

zalecany

#### Plusy:

- ładna grafika
- niezły realizm
- prawdziwe zespoły oraz prawdziwe nazwiska kierowców

#### Minusy:

- dźwięk!!!
- AI przeciwników
- brak możliwości pominięcia treningu

# Times Of Conflict

Co za podły miesiąc ten marzec. Kompletnie nie ma w co grać, a jeśli już coś tykając moim biurku, to jest to totalna słabiszna. Taka jak Times Of Conflict. Milion który odrzuciły turystyczny artes, którego przerosły ambicje. Zastanawiam się, jakie pobudki kierują ludźmi wykładającymi kasę na takie projekty. Nie mają co ze szmalem robić? Może lepiej mieć wspomagającą fundację "Samochód i fajne laski dla każdego recenzenta gier"?

Ulver\_0132.Postfuturystika

**J**ako pole bitwy pomiędzy trzema cywilizacjami służy planeta Edhear. To na niej trwają niekończące się zmagania pomiędzy The Order Of The Guild, The Foundation i The Alliance. Cel jest tradycyjnie ten sam - wybić przeciwników i opanować planetę. Po nierostrzyniejszej bitwie pod Isann wszystkie cywilizacje ukrywają się w domowych pieleszach i spokojnie leczą ranę, szukając się do ostatecznej rozprawy. Qrczak, naprawdę podziwiam twórców Times Of Conflict za wprost niesamowitą i oryginalną fabułę. Przepraszam za mój sarcasm, ale gdy widzę takie niedopracowane scenariusze, to nie mogę się opanować...

Gdy już obejrzałem przeraziwie nudne, słabe intro i dobrączę do opcji gry, mój nastój jeszcze bardziej się pogorszył. Do wyboru jest bowiem tylko kampania lub pojedyncze misje (których jest trzydzieści trzy) oraz oczywiście multiplayer. Niestety, czym dalej, tym gorzej. Times Of Conflict to przeraziwie, beznadziejnie nudny artes. Nie ma w nim choćby małej innowacji, czegoś, co by sprawiło, że przykułby uwagę na

**Jeśli nie podchodzisz do gier z gatunku RTS tak, jak ja podchodzę do skandynawskiego metalu, czyli grasz we wszystko, co się ukaże na półkach sklepowych, to lepiej nie zbliżaj się do Times Of Conflict. Jest to bowiem tylko kolejny, nie wnoszący nic nowego futurystyczny artes.**

dłużej niż pięć minut. Po owych pięciu minutach zaczyna się katorga, pozostaje wyłączyć mózg i tupać w to "arcydzieło" bez jakiegokolwiek zaangażowania szarych komórek. Bo czym się tutaj pasjonować? Wydaniem surowców, budowaniem jednostek czy w końcu walką??? Każdy z tych elementów przerabiałem już tysiące razy. Nie wiercie w slogan producenta w stylu: "unikalny system dowodzenia jednostkami", bo w niczym on się nie różni od tego znanego z innych artesów. Podobnie jest z interfejsem, bo "przyjacielski, nowatorski interfejs" to nic innego, jak zwykły dwuklawiszowy system, znany od czasów Warcrafta. Może nie do końca, bo w ToC - w przeciwieństwie do Warcrafta - jednostki reagują na rozkazy dość topornie.



jakiegokolwiek ograniczenia co do ich liczby, to znaczy jest, ale kończy się na liczbie tysiąca jednostek, czyli właśnie tyle możesz poprowadzić do boju. Pytanie tylko: komu by się chciało czekać na uzbieranie aż tak wielkiej armii? Nici wyszyły również z zapowiadanych z wielkim entuzjazmem "fantastycznych i rewolucyjnych zadań czekających na gracza", które w

niczym, według mnie, nie różnią się od tych, jakie zaserwowały gracjom setki razy wcześniej.

Nic specjalnego nie pokazali graficy Microdroids. Wprawdzie teren prezentuje się całkiem nieźle, jest trójwymiarowy, pokryty siatką ładnych wzgórz, dolin, lasów i rzek, lecz już jednostki są koszmarnie! Po pierwsze, autorom chyba zabrakło koncepcji, bo wiem, że mało ciekawe i nieoryginalne. Po drugie, po oczach "wał" piksele wyłaniające z postaci jednostek, i wręcz po trzecie, animacja pozostawia bardzo wiele do życzenia: jednostki poruszają się z grąca sfonią w składzie porcelany. Ja wiem, że od superopancerzonych maszyn trudno jest wymagać płynnego przemieszczania, lecz bez przesady. Istnieją przecież jakieś granice dobrego smaku, a tego w przypadku wyglądu i animacji jednostek brakuje. Chyba najlepiej, choć może uczciwiej, aby powiedzieć: najbardziej przyzwycię wypadły efekty pirotechniczne. Nie są one jakieś mijańcze, ale na tle całości na pewno wyróżniają się swoim rozmachem. Całkiem dobrze pracują kamery umożliwiające ujrzenie zmagania pod dowolnym kątem i z odległości, jaką sobie tylko upodobasz. W sumie jednak to nic nowego od czasu ukazania się Myth.

O ile o grafice można od biedy powiedzieć: "może być", to dźwięk i muzyka są fatalne. Naprawdę nie bardzo wiem, dlaczego dźwiękowcy odwaliili tak beznadziejną robotę. Odgłosy walki czy poruszania się jednostek przypominają dźwięki wydawane przez kloszarda, który dował się do śmiertnika za chińską knajpką.

Ambitne plany, lecz słaba realizacja i brak pomysłów. Tak w jednym, krótkim zdaniu można podsumować Times Of Conflict. Człowieka odrzuca od kompa po kilku dniach spędzonych przy tego typu grach. Niestety, przypuszczam, że nie jest to ostatni nie wnoszący do gatunku artes, który wylądował na moim biurku, i sytuacja wkrótce po raz kolejny się powtórzy. Kto wyda kasę na grę z ambicjami, jacyś programiści będą mieli przez kilka miesięcy zażrudnienie, spece od reklamy będą mogli wykazać się swoim talentem, kilkunastu maniąków artesów będzie miało przez kilka nocy zabawę, a pewien biedny recenzent ponownie będzie musiał się zmierzyć z nudną gierką. Wszystko zatem pozostanie w rodzinie.

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

Microdroids

**Dystrybutor:**

Microdroids

**Internet:**

<http://www.microdroids.com>

**Wymagania:**

P 233, 64 MB RAM, WIN 95/98,

2000, karta dźwiękowa

**Akcelerator:**

wymagany

Ocena:  
**3+**

**Plusy:**

- edytor w zasadzie nie ma
- no może całkiem spora liczba jednostek
- i ładne wybory

**Minusy:**

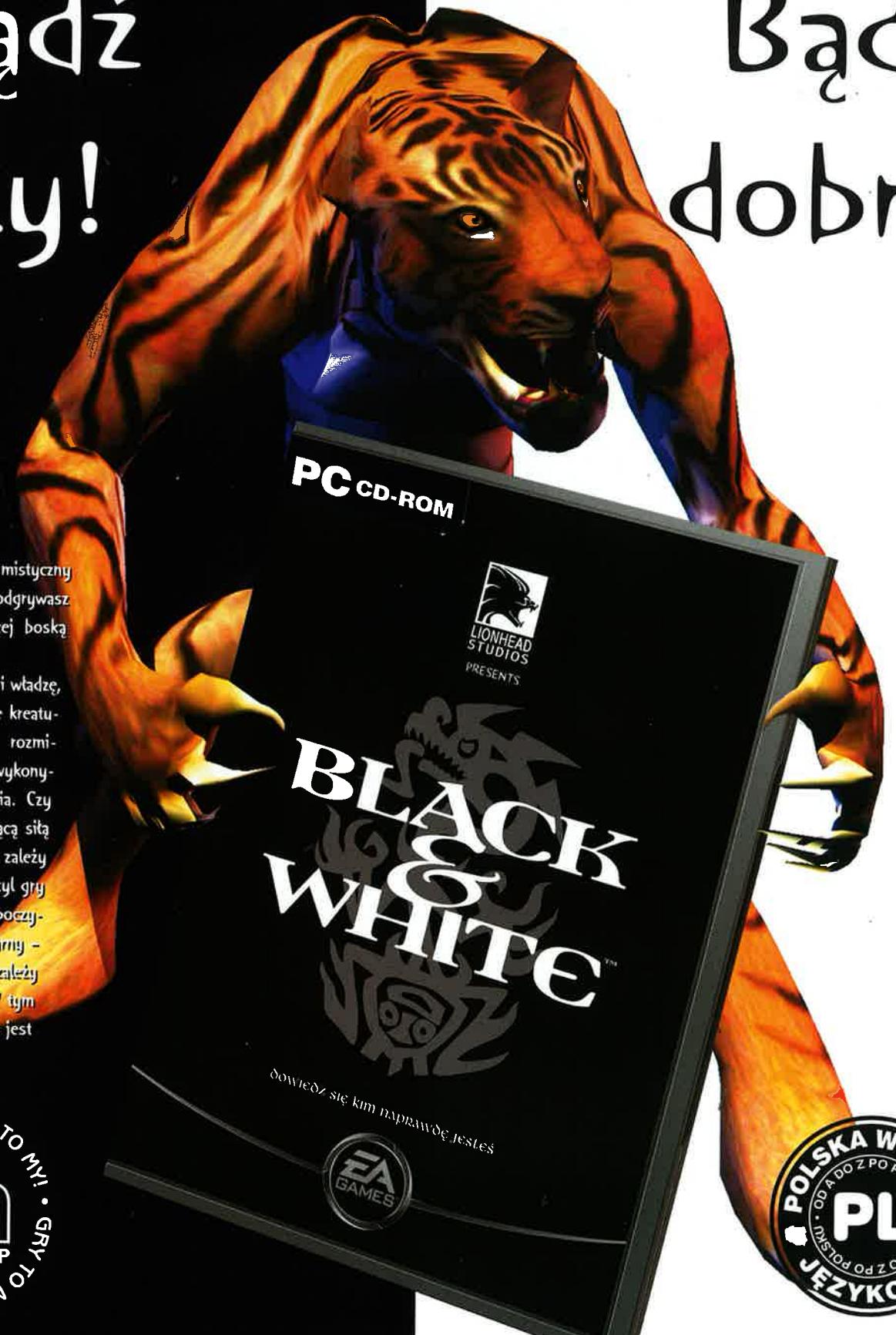
- ta gra nie ma nic do zaoforowania
- niewielka pukania
- przeciętna oprawa audiovizualna

# JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą, w stylu role-playing, legendarnego już Petera Molyneux

Bądź  
zły!

Bądź  
dobry!



PC  
CD

Patronat internetowy: bw.valhalla.pl



**POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA**

[www.igroup.com.pl/bw/](http://www.igroup.com.pl/bw/)

Opracowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES, logo EA GAMES oraz Black & White są znakami towarowymi lub przekształconymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w USA jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts™. Wszelkie prawa zastrzeżone. Działający w Polsce im Group Sp. z o.o.

Jak daleko sięgamy pamięcią, zawsze cierpiąc na głód słowa pisaneego. Czytam i czytam praktycznie wszystko, co wpadnie mi w ręce, ale szczególnym upodobaniem darzę bardzo szeroko pojętą fantastykę (wraz z fantasy). Pierwsze kroki jako czytelnik stawiałem w światach wykreowanych przez autorów, których teksty publikowano w miesięczniku "Fantastyka", potem było tego coraz więcej i więcej. Z czasem do książek dotarły również filmy, ale te traktuję z większym dystansem. Dążę jednak do tego, żeby przez wszystkie lata, odwiedzając setki różnych i wyimaginowanych światów, żadnemu nie oddać się bez reszty.

Yasiu

## STAR TREK AWAY TEAM

[HTTP://WWW.STARAWAYTEAM.COM](http://www.starawayteam.com)

Wszem, zdarzyło mi się być bardzo zaangażowanym w realia wykreowane przez Rogera Zelaznego w cyklu Amber, ale przy czym była gra fabularna, w której brałem udział. Ze światów czysto literackich lub filmowych do favorów zaliczam uniwersum, w którym znajduje się planeta Arrakis. Cały cykl Diuny przeczytałem wielokrotnie i mimo że znam go dość dobrze, nie jestem jego fanatykiem - nie potrafię powiedzieć, ilu sardaunkarów stanowiło straż przyboczną barona lub gdzie znajduje się planeta Kapitularz. Ja tego nie potrafię, ale są ludzie, którzy wiedzą to, jak i dużo, dużo więcej.

Piszę o tym dlatego, że na mój warsztat trafiła gra osadzona w realiach Star Treka. Wykreowana przez Gene Roddenberry'ego alternatywna rzeczywistość ma wielu miłośników, ale też bezgranicznie oddanych fanatyków, tak zwanych Trekkies. Sam obejrzałem - nie powiem: z przyjemnością - wiele odcinków różnych seriali osadzonych w realiach ST, zdarzył się również jeden lub dwa filmy. Jednak o tym świecie nie wiem prawie nic oprócz kilku podstawowych rzeczy. Star Trek zaczyna dla mnie istnieć w momencie włączenia telewizora, a



przystaje, gdy wyłączam tę piekielną maszynę. Gry z szufladki ST są dla mnie egzotyką, taką jak zapałki dla Papuasa z początku ubiegłego wieku.

Powyższy akapit skierowany jest, prawdę mówiąc, do konkretnej grupy czytelników. Do owych Trekkies, którzy po każdej recenzji gry choćby nawiązującej do ich ulubionego świata piszą do nas pełne oburzenia listy, że nie znamy realiów, że nie wiemy, o czym właściwie piszemy. W przypadku tego tekstu jest tak z pewnością. Nie czuję się wobec oceniać, czy promień fajera ma odpowiedni odcień, czy Picard z gry może być rzeczywiście spokrewniony ze słynnym kapitanem. Prawdę mówiąc, dla mnie w Star Trek Away Team mogłyby występować gumowe lale zamiast Klingonów. Mało tego, mogłyby żyć w przyjaźni z kolektywnym umysłem stworzonym przez połączone dziwną więzią strusie jaja na twardo. Nie znam się, dlatego nie będę pisał o dobrym lub złym przedstawieniu świata ST, dla mnie liczy się tylko i wyłącznie gra i ocenię ją, nie patrząc na realia, w jakich toczy się jej akcja. Trekkierów proszę o łagodny wymiar kary :).

STAT należy do popularnego ostatnio gatunku gier taktycznych, w których gracz obejmuje dowodzenie nad oddziałem ludzi mających wykonać pewne zadania. Przykładów podobnych gier nie trzeba szukać



**Całość pomyka do przodu dość żwawo i choć momentami granie staje się frustrujące, to Star Trek Away Team należy do gier, które przykuwają do ekranu. Autorzy postawili na prostotę - solidnie wykonaną i utrzymaną w klimatach ST - ale jednak prostotę.**

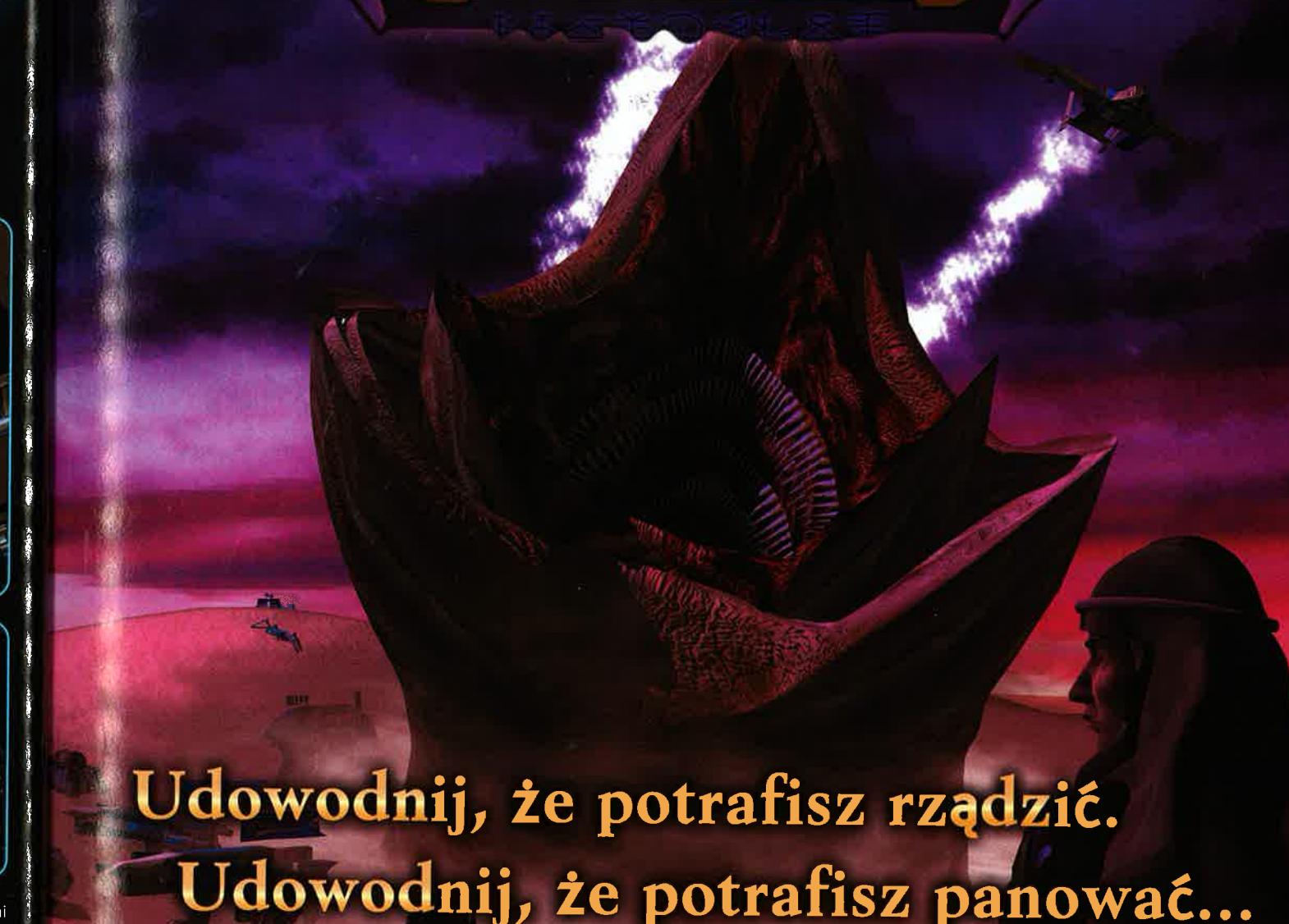
daleko: Jagged Alliance, zbliżające się wielkimi krokami Desperados, Commandos czy w końcu Fallout Tactics. Założenie jest proste - dowództwo zleca ci misję, ty wybierasz ludzi odpowiednich do jej wykonania i zabierasz się do roboty. Podczas akcji korzystasz z umiejętności wybranych postaci, aby osiągnąć sukces i spróbować swoich sił w kolejnej misji. Niektóre z tych gier są bardzo realistyczne (JA, a inne wprost przeciwnie (Desperados) - jednak wszystkie mają jedną wspólną cechę: przyciągają uwagę naprawdę ogromnej liczby graczy i to na całym świecie.

Ponieważ uwaga wielu graczy (w tym i moja) jest w tej chwili zwrócona w stronę FT, porównania do tej gry same cisną się na klawiaturę. Postaram się jednak ich unikać, tak będzie chyba uczciwiej (i lepiej) dla Away Teamu.

Podczas instalowania gry, z czystej ciekawości zająłem się dołączoną instrukcją. Oprócz typowych dla takich publikacji dyrydymów znalezłem w niej kilka rzeczy, które uznałem za przydatne. O ile opis sprzętu używanego przez bohaterów okazał się niezbyt potrzebny (bo działanie większości przedmiotów jest jasne na pierwszy rzut oka), to za milę gest

## WALKA O DUNE TRWA

# EMPEROR BATTLE FOR DUNE



**Udowodnij, że potrafisz rzadzić.  
Udowodnij, że potrafisz panować...**



Patronat internetowy:  
Wirtualne Imperium Gier  
<http://dune3.grp.wp.pl>

Adres: 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
Tel. (022) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (022) 642 27 69



Odwiedź koniecznie naszą witrynę internetową:  
<http://www.grpgroup.com.pl>





ze strony autorów uważam umieszczenie opisów istot (bo nie są to tylko ludzie), którymi podczas gry będziemy kierować. Miły dla tych, którzy z ST mają niewiele wspólnego, bo fani i tak wiedzą to lepiej od autorów.. Warto się zapoznać z tymi informacjami; poza tym obok nic nieznaczących dla samej rozgrywki danych biograficznych znajdują się tam cenne informacje na temat specjalnych cech danej postaci - a to przyda się trochę później.

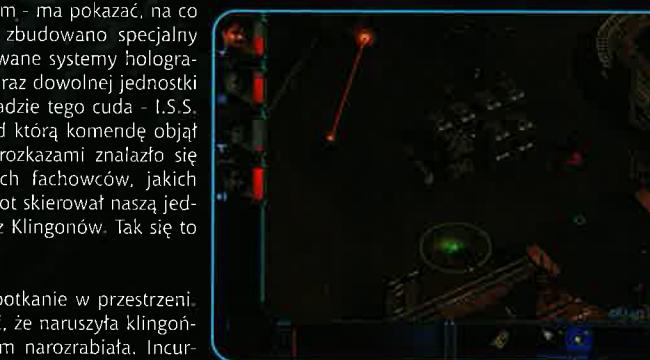
Uruchamiając grę wiedziałem już, że wiecznie asekurancja Federacji Gwiezdnej (taki Star Trekowy ONZ) postanowiła trochę nagiąć własne reguły. Z powodu niewesołej sytuacji panującej w poznannej przestrzeni oraz nie-skuteczności działań podejmowanych przez Federację postanowiono powołać grupę ludzi do zadań specjalnych. Tam, gdzie ważna jest dyskrecja, tam, gdzie oficjalnie Federacja nie może nic zdała, grupa - czyli nasz Away Team - ma pokazać, na co ją stać. Dla potrzeb tego projektu zbudowano specjalny statek kosmiczny, którego zaawansowane systemy holograficzne potrafią przekształcić go na obraz dowolnej jednostki przemierzającej przestrzeń. Na pokładzie tego cuda - I.S.S. Incursion - zgromadzono załogę, nad którą komendę objął znany nam pan Data, a pod jego rozkazami znalazło się między innymi trzynastu najlepszych fachówców, jakich mogła znaleźć Federacja. Dziewiczy lot skierował naszą jednostkę na tereny kontrolowane przez Klingonów. Tak się to wszystko zaczęło.

Nudny lot ożywiło nieoczekiwane spotkanie w przestrzeni. Bojowa jednostka Romulan, nie dość, że naruszyła klingońskie terytorium, to jeszcze niezle tam narorabiała. Incursion, przymując kształt romulańskiego statku, zbliżył się na bardzo mała odległość i podstępem sprawiło, że Romulanie odlecieli. Zostało po nich pytanie: co tu się właściwie stało? Szybko okazało się, że zaatakowano ważne centrum badawcze i że nadal trwają tam walki. Załoga I.S.S. Incursion nie czekała długo na rozkazy, parę chwil później na terenie zaatakowanej bazy stanęła złożona z czterech osób grupa specjalna.

Oczywiście wszystko to opowiedziano dużo ładniej i przy użyciu trójwymiarowej grafiki, bardzo dobrych lektorów i dodającej klimatu muzyki, co nie zmienia jednak faktu, że wraz zmagicznym słowem "energize" na terenie pierwszej misji znalazły się cztery osoby, które oddają się pod naszą kontrolę. Trzeba je poprowadzić do zwycięstwa.

Pierwsze kroki w grze, czyli misję w klingońskiej bazie, stawiamy pod czujnym okiem dowódcy. On to doradza nam, jak należy rozwiązywać stojące przed nami problemy. Pokazuje, w jaki sposób używać specjalnych umiejętności postaci i w ogóle, jak grać. Ten niesamowicie dobry tutorial przeprowadzony jest tak, że, grając, właściwie go nie dostrzegamy. Jednak, kończąc misję, łapiemy się na tym, że teraz, wszystko jest już jasne. Star Trek Away Team to gra, której obsługa każdy nauczy się w dziesięć minut, nie jest jednak powiedziane, że wystarczy perfekcyjnie poznac interfejs, aby sprawić grze baty.

Niestety nie ma tak łatwo. STAT - jak na tego typu grę przystało - wymaga używania szarych komórek. Nie pytajcie, do czego - przede wszystkim jasne, że do myślenia, a tego tu z pewnością - obok czystej jak faza akcji



również wziąć pod uwagę cele misji, zarówno te pierwsze, jak i drugorzędne. Pomiąając fakt, że zmieniają się one w czasie rozgrywki, to są naszym głównym drogowskazem.

Idąc za ich wskazaniami, w końcu trafiemy na PROBLEM (następuje to błyskawicznie, zapewniam). Nierazko najlepszym rozwiązaniem okazuje się zwykła strzelanina, kiedy indziej znów trzeba będzie włamać się do komputera, przebrać w głębi jakieś struktury. Potem okazuje się, że na drodze stoi strażnik, trzeba go więc załatać, ale w taki sposób, żeby żaden z jego towarzyszy nie zdawał sobie z tego sprawy. Sposób na ogłoszenie (zabicie) delikwenta jest wiele i to znów, analizując okoliczności i dostępne środki, musimy podjąć decyzję i wprowadzić ją w życie. Nieocenioną przy tym pomocą okazują się dwa narzędzia udostępnione przez autorów. Jeden z nich, stożek pokazujący pole widzenia wybranej postaci, znany już z innych gier - dzięki niemu na pewno nie weleżemy pod lufę strażnikowi, którego wzroku chcemy uniknąć. Drugie jest, o ile wiem, innowacyjne. Wczesniej nie zdarzyło mi się bowiem widzieć w jakiejś grze, jak hafasują moi bohaterowie, kiedy się poruszają. Away Team pozwala to usłyszeć i oczywiście szybko okazuje się, że narzędzie takie jest niezbędne - nie wystarczy przecież, żeby strażnik nas nie zobaczył, on nie może też naszego usłyszeć. Hafas, który wywołuje nasz bohater, możemy "regułować", decydując, czy postać ma biec, iść czy się skradać. Wszystko niby w porządku, ale nie rozumiem, dlaczego skradanie się zmniejsza jedynie hafas, a w dalszym ciągu tak samo rzucamy się w oczy i stanowimy taki sam cel dla przeciwnika. Sprawia to wrażenie, jak gdyby coś nie zostało tu dokończone lub przemyślane...

W taki właśnie sposób, poczyniwszy od pojawiącego się problemu, poprzez jego rozwiązywanie, aż do kolejnego problemu przechodzimy z mniejszym lub większym trudem kolejne misje - dzięki połączeniu ich w całość



ciekawy scenariusz (film by tego był). Nagrodą za sukcesy jest odkrycie kolejnego fragmentu historii, w której się uwikłaliśmy. Materiałści niewnikający w jakieś scenariusze powinni być zadowoleni, gdyż kolejne misje przynoszą nam namalowane zyski w postaci nowego sprzętu. Załawki te dostajemy z dwóch źródeł. Raz są to wyniki prac członków naszej załogi, inny razem owocuje w ten sposób wykonanie drugorzędnego celu misji.

Zamknięta w takim mniej więcej schemacie całość pomyka do przodu dość łatwo i choć momentami granie staje się frustrujące, to Star Trek Away Team należy do gier, które przykuwają do ekranu. Nie jest to przy tym - tak jak w wypadku wielu innych - spowodowane czarem grafiki i dźwięku, od których trudno się oderwać. Nie zrozumieć mnie zle, oprawa tej gry wcale nie jest słaba. Ona tylko nie cieszy oka mnogością szczegółów, płynnością jakością animacji, czy też wspaniałymi efektami specjalnymi. Autorzy postawili na prostotę - solidnie wykonaną i utrzymaną w klimatach ST - ale jednak prostotę. Nie ma tu zbędnych animacji otoczenia, twarzyczki pojawiające się podczas dialogów są nieruchome, a użytka perspektywa powoduje, że nie zawsze możemy wejść tam, dokąd chcemy. Nawet sceny walki nie cieszą oka. Strzelaniny są bardzo krótkie i mało efektowne, a wybuchy nie wciskają w fotel. To, co dobiega z głośników, mimo iż jak w przypadku grafiki solidne, w klimacie też wcale nie oszamia. Muzyka czyni miłe tło dla gry, a popisy lektorów są naprawdę fenomenalne. Trekkies na pewno ucieszy fakt, że podczas gry usłyszą znajomość sobie głosy. Cyborg Data odgrywany jest przez Brenta Spinerę, a głosem Ambasadora Worf'a stał się Michael Dorn. Swoja droga, nie wiem, czy powstanie polska wersja STAT-a, ale jeśli, to zastanawiam się, czy weźmie w niej również udział dwudziestu jeden ludzi mających za zadanie tylko mówić.

Czytając to, co do tej pory napisałem, stwierdzam z żalem, że nie mogę zakończyć recenzji w tym miejscu. Piszę "z żalem", bo gdybym zrobił to teraz, Star Trek Away Team dostałoby ocenę wyższą, niż widziecie w ramce. Teraz dopiero nadszedł moment, żeby dla zasady i z obowiązku ponarzekać i wytknąć kilka rzeczy mniej fajnych niż te opisane. Patrząc na grę jako całość, nie można jej właściwie nic zarzuć: bawi, wciaga, ma ciekawy scenariusz, a obsługa dość prostą. Ale dlaczego, może ktoś mi powie, przez

czekających tylko na skorzystanie z nich. Niestety, w rzeczywistości wśród tego i tak niewielkiego wyboru znajdziemy jedynie kilka (takie kilka bliżej pięciu niż dziesięciu) przedmiotów naprawdę ciekawych, reszta to klasyki.

Podobnie przedstawia się sprawa z umiejętnościami postaci. Postacie należące do poszczególnych grup zawodowych dysponują specjalną umiejętnością odpowiednią dla wykonywanego zawodu. Oprócz tego kilka z nich potrafi coś więcej. Naprawdę niewesoło to wygląda, bo cechy te są dla takich gier niezmiernie istotne. Szeroki wybór sprzętu daje ogromne możliwości w FT, a grania w Commandos czy Desperados nie można sobie



nawet wyobrazić bez używania specjalnych umiejętności bohaterów (a w tych grach każdy z nich posiada ich kilka, i to bardzo różnych). Away Team nie oferuje ani jednego, ani drugiego, więc środk, jakimi dysponujemy podczas gry są, chcąc nie chcąc, ograniczone. Może to w rezultacie doprowadzić do wypracowania schematów. Wybrany drogą prób i błędów skład okazuje się tym najbardziej efektywnym, a reszta dostępnych postaci najzwyczajniej się nudzi. Wprawdzie zróżnicowanie misji dość skutecznie takiej sytuacji zapobiega, ale nie zmienia faktu, że większość wybór sprzętu i umiejętności dodatkowo grze mnóstwa grywalności. Po-

dobnie statyby się w przypadku, gdyby poszczególne misje były bardziej żywiołowe, a nie oparte na dokładnie zaplanowanym scenariuszu. Wystarczyłby przecież tchnąć trochę życia w przeciwników, wprowadzić elementy losowe... itd. Sprawa jednak wygląda tak, że czasem podczas misji nic się nie dzieje, dopóki nie dotrzymy w jakieś miejsce czy nie nadusimy przycisku na jakiejś konsolecie. Dopiero określone poczynania gracza popychają akcję do przodu i wszystko byłoby w porządku, gdyby ten fakt nie rzucał się tak często w oczy.

Nie będę się dalej rozpieszał nad takimi drobiazgami, jak nieszczęsne skradanie się czy niezbyt zauważalny wpływ cech psychofizycznych na "osiągi bohaterów". Nie jest to już potrzebne, gdyż w świetle tego, co już powiedziałem, wszystko na temat Star Trek Away Team wydaje mi się jasne. Gdyby ta gra pojawiła się w innym czasie (ten nieszczęsny FT i nadciągający Desperados), mogłaby nawet stać się przebojem. Tymczasem jest po prostu dobrą grą, która miłośnikom tego typu zabawy może wywołać parę ładnych dni z życiorysu. Z pewnością ucieszą się z niej również Trekkies, dla których wszystko z logo Star Trek jest świętoscia. Dla mnie - warte spróbowania.

Tymczasem wracam do Fallout Tactics - kilku złodziei czeka na moją wizytę.



cały czas, który spędzimy przed ta grą, mówiącym takie ilości sprzętu, jaką na co dzień nosi mój bohater z Fallout Tactics (po raz pierwszy i ostatni używam porownania do tej gry). Niestety, albo autor zatrudnił inwencję, albo świat Star Treka opiera się na małej liczbie rzeczy użytecznych podczas tajnych misji. Wydawałoby się, że tamta technologia połączona z wyobraźnią autorów powinna dostarczyć nam tony przydatnych (i nie) gadżetów

#### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

Lem tel. (022) 6428165

Internet:

www.starawayteam.com

Wymagania:

PII 266, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000, CDx4

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- ciekawy scenariusz
- zróżnicowane misje
- bardzo dobrzy lektorzy
- irytujące postaci do wyboru
- prosta obsługa

- mały wybór sprzętu i umiejętności
- scenariusze misji czasem zbyt linijowe
- skradanie się

Ocena:

8

# Monster Hunter

Zdarzają się dni, kiedy czujesz się inaczej. W tych dniach każdy głośniejszy od szeptu dźwięków wywołuje fale bólu uderzające w sam środek głowy. Żółądek co rusz podjeżdża do góry, jakby zapomniat, że jest organem wewnętrznym, a nie windą szybkobieżną. Mniejsza o to, co wówczas przewozi. Czerwone kółka przed oczami, mroczki i uderzenia gorąca to kolejne dalegiwości, które zdają się być przedsiękiem piekielna.

## Czarny Iwan

W tych dniach niewiele jest rzeczy, które przynoszą ulgę, a tym bardziej radość. Zasiadłe mleko nie zawsze skutkuje, a żółtka i soki warzywne mogą wywołać odruchy, których wynikiem będzie brzydko pachnący bałagan. Każda metoda, która pozwala przetrwać ten trudny okres, wymaga czasu. Czasu wypełnionego oczekiwaniem na lepsze samopoczucie. Skoro można pić mleko lub dogorywać w łóżku, można również pozbyć się bólu za pomocą doskonałej gry, np. Monster Huntera.

Monster Hunter jest grą przygotowaną chyba specjalnie z myślą o dniach, kiedy twój biorytm pokazuje intelektualny niż. Jednocześnie gra posiada właściwości, które widocznie poprawią samopoczucie i kondycję fizyczną!

Schematyczny pomysł, na którym oparto Monster Huntera, jest godny uwagi. Zadaniem gracza w tym prostym i uniwersalnym platformerze jest wykończenie potworów. Cel życia tych ostatnich ogranicza się do podobnego zabiegu względem naszego bohatera. Zasady, jak widać, nie należą do skomplikowanych, dzięki czemu opasły poradnik można przestudiować pobiernie i bez zagłębiania się w zawiłościach metod zabijania. Najważniejsza jest jednak wielkość gry, a nie jakość, która bywa zazwyczaj kryterium przydatności i, jak to się mówi, grywalności tytułu.

Monster Hunter to pokaźny ładunek 116 leveli najprawdziwszej gry. Gier



bez zbytecznych komplikacji, utrudnień i zasadzek intelektualnych, z których później trudno się wygrzwać. Możliwość wyłączenia umysłu podczas zabawy to zaleta MH, której docenią osoby ogarnięte wspomnianym na wstępie syndromem dnia drugiego. Feeria barw i kolorów bije w oczy. Ich intensywność i pulsowanie przyspiesza pozytywne się rezekty zaledających w żółądku. Konieczność naciśkania klawiszy kierunkowych omami umysł i dzięki temu przetrwamy godzinę oczekiwania na lepsze jutro.

W tym właśnie tkwi magia Monster Huntera, w jego leczniczym działaniu. Im dłuższy czas poświęcony grze, tym drenaż mózgu pełniejszy, a nirwana bliższa. Stan spełnienia duchowego, który następuje po ukończeniu gry, przychodzi po kilkugodzinnej terapii z Monster Hunterem. Po nadto taki efekt osiągamy bez angażowania procesów myślowych. Doskonała metoda dla szero-

Kiego kręgu odbiorców, u których wspomniane procesy nie przebiegają!

Monster Hunter nie oszalał graficznymi fajerwerkami czy stopniem komplikacji. Plansza gry wygląda podobnie jak w Pacmanie. Na niej znajduje się nasz bohater oraz potwory, których jest kilkadesiąt rodzajów. Są to miłośnicy roślino, wilkołaki, wampiry, duchy, gremliny (!), kule plazmy i wiele, wiele innych. Każdy przeciwnik ma swój "dom". Dla ducha będzie to grób, wampir zamieszka w trumnie itd. Zadaniem gracza jest zabić potwora i odnalezienie jego "domu" (zanim urodzi się kolejna bestia, gracz musi zniszczyć jej leże). Jeśli się powiedzie, potwór nie będzie się mógł odrodzić. Wykończenie wszystkich maszkar i zniszczenie ich gniazda daje pełne i satysfakcyjne zwycięstwo. Utrudnieniem jest konieczność pozbycia się przeciwnika specjalną metodą, która nie działa na inne bestie, a więc wampira można uśmiercić jedynie kokiemem wbitym w serce, natomiast ducha załatwimy świętą wodą. Jeżeli jednak dzierżysz w dłoni poświęconą wodę, a zaatakujesz się miłośnikiem roślino, woda zda się psu na budę. Już po tobie. Trzeba więc lawirować między potwarami i szukać przedmiotów, które je uśmiercają. Możecie sobie chyba wyobrazić, co się dzieje, gdy na planszy znajdują się trzy rodzaje przeciwników, a na dodatek pojawiają się utrudnienia, np. spadające z nieba... kowadła. Ups!

W trakcie zabawy pojawia się cała masa takich niespodzianek. Może się np. zdarzyć, że przeciwnicy stają się dwukrotnie większe. Żeby ich zabić, trzeba trzykrotnie palnąć wroga przeznaczoną dla niego bronią. Po każdym strzałe broni znika i musimy szukać jej od nowa, a nie jest to łatwe, kiedy skrada się za tobą trzymetrowy wilkołak. Może się też okazać, że ktoś wyłączył światło. Widzisz nie dalej jak poza czubek własnego nosa i łatwo się domyślić, że nie jest bezpiecznie poruszać się po omaku w takim miejscu. Równie przykry niespodzianką są kamienne bloki, pułapki i inne przeszkody, które ustawiono na trasach labiryntu, ale dzięki temu masz gwarancję, że przedżej wyłysiejesz, niż ukończysz Monster Huntera.

Aby osłodzić gracjom ich ciężki żywot, pomyscono o czymś innym. W trakcie gry wpadamy od czasu do czasu na bonusową planszę, na której znajduje się cała masa złota i kosztowności (ważne w punktacji generalnej). Tutaj nie ma broni, ale przeciwników jest całe miotło. Trzeba kluczyć między bestiami tak umiejętnie, aby zdobyć złoto i nie dostać się w ich pascze.

Monster Hunter to wspaniała gra i godna polecenia. Wielopoziomowy platformer o solidnym i porządnym wyglądzie z lat osiemdziesiątych. Muzyka i dźwięki dostarczają wrażeń różnorakiej natury. Kamień do trumny zarzuconych melomanów. Czas umyka jednak bardzo szybko, a wieczor za oknem zmienia się w głęboką noc, kiedy ty wcielasz się w Łowca Potworów. Monster Hunter przeznaczony jest dla graczy, którzy fascynują się archeologią. Lubią opowieści o duchach i wilkołakach, nie cierpią angażować się umysłowo i mają niesamowity reflex. To gra dla was! Dla ciebie i ciebie! Jest was dwoch. Bawcie się dobrze!

**INFO • INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Contraband Entertainment  
**Dystrybutor:** Monkey Byte Development, Inc.  
**Internet:** www.monkeybyte.com  
**Wymagania:** Windows 95/98/NT, Pentium II, 32 MB RAM, DirectX 3  
**Akcelerator:** nie trzeba

**Ocena:** **3**  
**Plusy:**

- leczy z choroby lokomocynnej
- pozwala połogować krwawym instynktom
- zmusza do zadumania się nad przeszłością
- poprawia krägenie
- odmazda
- wygląda faldy na mózgu

  
**Minusy:**

- nie pieści ogródka
- sprawia, że chcesz powrócić do lona malki
- ... albo chociaż posiadę kciuk?

SAMSUNG

ELECTRONICS



INFOLINIA (0 22) 608 44 22

<http://www.samsung.com.pl>

## ADRESY:

## CENTRALA WARSZAWA

ul.Jana Kazimierza 46/54  
 01-248 Warszawa  
 tel.(0-22)836 62 28,  
 877 06 12,836 68 46,  
 836 00 96,836 14 13,  
 fax (0-22)877 06 20,817 28 95

action@action.pl  
 sprzedaz@action.pl  
 www.action.pl

## ODDZIAŁ KATOWICE

ul.Dąbrowskiego 10  
 40-081 Katowice  
 tel/fax (0-32)253 00 58

www.action.katowice.pl

## ODDZIAŁ KIELCE

ul.Zamkowa 3,1a  
 26-009 Kielce  
 tel/fax (0-41)344 50 00

www.a.pl

## ODDZIAŁ KRAKÓW

ul.Zakopiańska 9  
 30-418 Kraków  
 tel.(0-12)269 07 05  
 fax (0-12)266 69 40

www.opole.pl

## ODDZIAŁ OPOLE

ul.Wiejska 31  
 45-240 Opolo  
 tel.(0-77)451 00 34

tel/fax (0-61)875 55 35

## ODDZIAŁ POZNAN

ul.Krzywoustego 7  
 61-869 Poznań  
 50-504 Wroclaw  
 tel.(0-11)334 74 00  
 fax (0-11)334 74 20

www.action.poznan.pl

## ODDZIAŁ SZCZECIN

ul.Klemensiewicza 4-10  
 70-028 Szczecin  
 tel/fax (0-91)482 48 58

www.action.szczecin.pl

## ODDZIAŁ WROCŁAW

ul.Jesionowa 23/25  
 50-504 Wroclaw  
 tel.(0-71)334 74 00  
 fax (0-71)334 74 20

www.action.wroclaw.pl

## PARTNERZY REGIONALNI:

BIAŁYSTOK: CD LAND s.c. tel.(0-85)662 30 61, BYDGOSZCZ: COMP ART s.c. tel.(0-52)345 52 63, P.W. RESET tel.(0-52)320-05-20, CZĘSTOCHOWA: P.P.H.U. ENTERPRISE tel.(0-34)365 62 96, GDAŃSK: AXEL COMPUTER s.c. tel.(0-58)344 23 45, KIELCE: P.P.H.U. ELKOM s.c. (Staszów) tel.(0-15)864 26 60, LUBLIN: RETURN s.c. tel.(0-81)745 02 74; VICO s.c. tel.(0-81)746 00 42; ŁÓDŹ: ACT s.c. tel.(0-42)689-27-77; HERKULES PC COMPONENTS s.c. tel.(0-42)676 02 06; SIRIUS COMPUTERS s.c. tel.(0-42)630 31 71, OLSZTYN: PG-NET s.c. tel.(0-89)522 11 00; SYSTEM s.c. tel.(0-89)535 37 27; PŁOCK: MESKONP Sp.z o.o. tel.(0-24)268 86 52; POZNAN: BESTCOM Sp.z o.o. tel.(0-61)875 74 72; RZESZÓW: TOMTUS COMPUTER tel.(0-17)2852 66 06; TORUŃ: BITLAND tel.(0-56)66 00 777; PULSAR SYSTEM tel.(0-56)645 45 00; TRYTON s.c. tel.(0-56)662 39 23; TYCHY: VIDEOBIT tel.(0-32)227 69 75

# ADVENTURE PINBALL™ FORGOTTEN ISLAND

Czasem aż strach sięgnąć po grę, zwłaszcza taką, w przypadku której wszystkie znaki na niebie i ziemi mówią, że będzie kiepska. W praniu może się jednak okazać, iż jest dokładnie odwrotnie, i muszę przyznać, że takie sytuacje cieszą mnie niezmiernie. Zdarza się też nierzadko tak, że nie wiadomo, jak podejść do opisu gry. Tak właśnie miałem tym razem...

Mycroft

Dawno temu, kiedy byłem jeszcze małym chłopcem, działy dali mi mapę wyspy zapomnianej, na której żyły stanowizne plemiona. Potwory z bajek, w które uwierzyły tylko dzieci, zasiedły w harmonii wyspy tajemną. Ale przeszły czas, gdy zapominały chaos, wybuchały wulkany i trzeba było ratować tubylców...

Pinball to wyjątkowo specyficzna rozrywka. Młodzi ludzie przygwoździli do pikujących i błyskających maszyn stoją godzinami w zadymionych i dusznych lokalach. Widok nader częsty, zwłaszcza w tak zwanych Salonach Gier, które często, gęsto są zwykłymi barakowozami prosperującymi latem w wypocynkowych miejscowościach. A młodzi ludzie mający zażywać jadu nad morzem siedzą kilometr od plaży w ciemnym pomieszczeniu... Jedno, co wyniosło z takich wakacji, to brak drobnych monet w kieszeni i obokane palce. Czasami zastanawiam się, grając w różnego typu pinball, czemu, u diabla, klawiatury nie mają dodatkowych dwóch przycisków po bokach? Zwiększyłyby to realizm, a i zabawa byłaby przednia.

Nowe gry tego typu nie wychodzą zbyt często i każda z nich jest zazwyczaj czymś wyjątkowym. I tym razem nie mogło być inaczej - Electronic Arts wypuściła właśnie dość kuriozalną pozycję pod tytułem Adventure Pinball: Forgotten Island. I nie byłoby w tym wydarzeniu nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż owa gra stworzona została na silniku Unrealu. Świętokradztwo! - zakrzy-



ceci wyznawcy Unrealu i na początku prawie się z nimi zgodziłem. Z drugiej strony, chcąc obejrzenia silnika przeznaczonego z natury do FPP w roli pinballowej rozrywki była tak ogromna... No i usiadłem, A co widziałem i przeżyłem, w tekście krótkim umieściłem :).

Zaczyna się całkiem niewinnie i konsolowo. Krótkie intro i kilka opcji nie wroża wielkich atrakcji. Mamy do wyboru rozpoczęcie nowej gry, pogranie sobie na któreś ze skończonych już planszy oraz opcje graficzno-muzyczne. Jako że w ww. opcjach niczego ciekawego się nie dopatrzyłem, przejdźmy do samej gry.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to grafika. Pełne 3D! Może niezbyt bogate w szczegóły i niespecjalnie efektowne, ale zawsze 3D. Tutaj silnik Unrealu pokazuje, na co go stać. Dziewięć stolów-plansz to na pewno kawałek solidnej rozrywki. Ooga's House, T-Rex Rampage, Volcano

Mountain czy Fossil Beach to wiele mówiące o klimacie gry nazwy plansz. Taka jest też i cała oprawa. No to gramy!

Na początku każdej planszy następuje mała odpawa, w trakcie której dowiadujemy się, co jest do zrobienia na danym etapie. Czasem jest to trafienie kulką w jakieś biegającego ludzika, a czasem rozbicie kryształów itp.

Animacja jest płynna, całość wygląda całkiem nieźle, a główna atrakcja gry, czyli stoly (a w zasadzie plansze, bo o stołach nie ma co mówić w tym wypadku), nieźle pomyslane. "Niezłe pomyslane" nie znaczy wcale "dobре". Parafrując, gra posiada być może i pewne plusy, ale plusy nie powinny przystępować nam minusów. Gra jest udziwniona. Z klasycznych (a na takie należy patrzeć) pinballi niewiele jej zostało, poza samą zasadą odbijającej się od różnych przedmiotów kulką. Może i jestem staromodny (jak każdy komputerowy dinozaur, który ma więcej niż 20 lat... :)), ale gra na pewno straciła na swojej nietypowej oprawie. Młodzi gracze być może upodobnią sobie to coś ze względu na wiele niespodzianek, typu wulkany, dinozaury, kilka mniejszych plansz na każdym etapie gry czy w końcu całkiem przyzwrotną grywalność produktu. Ale my, starsi, nie damy się na to złapać. Chyba... Każdy z elementów tworzących AP widzieliśmy już po 20 razy - tyle że osobno. Nie takie pinballle się widywały, nie w takie gry adventure czy arcade grało, o samym Unrealu już nie wspominając... :)

Dźwięki typu "oga uga" albo "aho uhu" w menu dobrze świadczą o tym, w jakim świecie przyjdzie nam grać (po kilku minutach w menu zaczyna to denerwować i przywodzi na myśl skądinąd znaną grę Ugh!). Podsumowując, rzadko zdarza się gra na tyle obszerna i efektowna wizualnie, o której można napisać tak mało konkretnie. Nie jest to produkt dobry - a tylko przeciętny. Mimo dość dobrej grafiki i całkiem przyzwoitego dźwięku, grze brakuje dobrze pojętej grywalności i jakiegokolwiek klimatu. Uważam, iż nikt nie spędzi przy niej dłużej niż godzinę, gdyż po takim właśnie czasie kończą się jakiekolwiek niespodzianki i chcę grać ciągle w to samo.

Gdzie się podziały te wspaniałe gry, w które - mimo instaiki na trzech dyskietkach i grafiki EGA - grało się miesiącami? Nie wiem. Ale patrząc na Adventure Pinball czuję żal za tamtymi czasami, w których gry miały w sobie COS... □

Nowe gry tego typu nie wychodzą zbyt często i każda z nich jest zazwyczaj czymś wyjątkowym. I tym razem nie mogło być inaczej - Electronic Arts wypuściła właśnie dość kuriozalną pozycję pod tytułem Adventure Pinball: Forgotten Island. I nie byłoby w tym wydarzeniu nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż owa gra stworzona została na silniku Unrealu. Świętokradztwo! - zakrzy-

ceci wyznawcy Unrealu i na początku prawie się z nimi zgodziłem. Z drugiej strony, chcąc obejrzenia silnika przeznaczonego z natury do FPP w roli pinballowej rozrywki była tak ogromna... No i usiadłem, A co widziałem i przeżyłem, w tekście krótkim umieściłem :).



INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:

Digital Extremes

Dystrybutor:

Electronic Arts

Internet:

http://www.pinball.ea.com/

Wymagania:

P2, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- nadal engine
- grafika
- intrigująca próba połączenia pinballi z grą arcade
- sporo stołów

Minusy:

- kiepska realizacja
- taka sobie oprawa dźwiękowa
- do klasycznych pinballi lożej daleko
- średnia grywalność

Ocena:  
5

Demo na CD 09/2001

Tylko dla ludzi z IQ powyżej 125! :-)

# SERIOUS SAM

PIERWSZE STARCIE

PL

PROFESSIONALNA  
POLSKA WERSJA

tylko 69 zł



OCENY MÓWIĄ SAME ZA SIEBIE:

Strefa - 10/10

Hoga.pl - 10/10

Gry.Wp.pl - 10/10

Gry.Interia.pl - 10/10

Gildia.pl - 6/6

CD Action - 9,5/10

Załogag.pl - 9,5/10

Click! - 5,5/6

92% - 10 Hit

87% - Gry Komputerowe

4,5/5 - Gry.onet.pl

8,5/10 - Wr.pl

82% - Gry-online.pl

8/10 - Świat Gier Komputerowych

8/10 - Secret Service

8/10 - Reset

Dystrybutor:



www.play-it.pl



Wirtualny Sklep  
Realne Korzyści  
www.mig.pl  
tel.: (033) 811 87 29



gnet.pl

# Blair Witch Volume 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Zabawne jest, że kolejne części gry i opowieści o wiedźmie z Blair przenoszą nas coraz głębiej w przeszłość. Czyn pierwsza toczy się współcześnie, druga cofa nas do czasów amerykańskiej wojny domowej, a trzecia dzieje się w roku 1786, czyli trafiajmy w same nie-mał narodziny Stanów Zjednoczonych. Kto jest zresztą wyjątkowy, że wobec powodzenia serii, poznamy wkrótce jej kolejne części.

## El General Magnifico

**B**ohaterem kolejnej, trzeciej opowieści, jest niejaki Jonathan Prye, łowca czarownic. Dziś taki jednoscie może nam się wydawać śmieśnianą postacią, ale w Nowej Anglii pod koniec XVIII wieku jego pojawienie się w jakiekolwiek miejscowości budziło strach, jeżeli nie grozę. Każdy, ale to dosłownie każdy mógł paść ofiarą oskarżenia, z którego niemal nie można się było oczycić - brak dowodów, na przykład, tłumaczonego diabelską przebiegłością oskarżonego. Zamieszajni członkowie lokalnych społeczności kupowali po prostu przychylność takiego drąba (co prawda nie zawsze się to udawało - patrz przykład miasteczka Salem). Nie od rzeczy będzie powiedzieć, że działalność łowców czarownic przynosiła im samym i Kościowi spore zyski - majątek czarownika lub czarownicy przepadał zwykle na rzecz Kościoła, który wypiącał z niego wynagrodzenie temu, który wskazał pod sądnego, czyli łowcy.



Nasz bohater przebywa właśnie, jakbyśmy to dzisiaj powiedzieli, kryzys wiary. Pod wpływem przeżytych okropieństw zaczęta się zastanawiać nad rolą Zła na świecie. Choc' jego przyjaciel zaproponował mu intratną posadę kościoła, Prye chce - w ramach eksploracji - wyjaśnić sprawę tajemniczych wydarzeń z miasteczka Blair, jednocześnie odzyskując wiare. Po przybyciu do miasteczka stwierdza, że mieszkańców wieją zęby w panice, uciekając przed jaką kłtwą strasliwej wiedźmy. Na posterunku zostają tylko miejscowy urzędnik magistracki i pastor. Oprócz tego w miejscowym więzieniu siedzi starucha oskarżona o czary i tutejszy pajączek. Ciekawe, że pastor chętnie przyjmuje pomoc Prye'a; a urzędnik woli działać sam.

O grafice i ilustracji muzycznej gry można powiedzieć to samo, co mówili się o jej dwoi pierwszych częściach. Jeżeli masz porządną sprzęt, to możesz się zachwycić efektami świetlnymi i dźwiękami. Wprawdzie bohater w niektórych miejscach porusza się nieco sztywno, ale za bardzo to nie raz. Fabuła jest dość liniowa - w zasadzie twoje zadanie będzie polegało na tłuczeniu rozmaitych złych stworów, niezwykle odpornych na obrażenia ozywierów i innych wrzących istot. Podczas gry napotkasz znany ci już z wcześniejszych wersji indyjskiego szamana Asgaya. Sam zresztą zobaczysz. Gra, jak w poprzednich odcinkach, ma spore wymagania sprzętowe (które jednak w Polsce spełniają wiele komputerów), ale nie należy do osobliwie trudnych.

Program został całkiem przywołanie spolszczone, przy czym wybrano optymalny wariant, to znaczy spolszczone teksty pisane, zostawiając głos oryginału. W związku z tym pragnę przytoczyć pewną anegdotę. Był sobie kiedyś taki malarz-pacykarz, który - między innymi - popołnił część Panoramy Rafał-

kiej. Obraz ten jest, moim zdaniem, gnoitem nad gnoitem. Otóż ów Styka malował kiedyś, dla jakiegoś kościoła, wizerunek Pana Boga. Aby wyrazić swoją cześć dla podmiotu obrazu, malował na klęczkach. I oto Bóg, któremu nie sposób odmówić dobrego smaku (stworzył w końcu sporą rzeczy naprawdę pięknych) odezwał się pewnego razu grzmiącym głosem do malarza: "Styka! Ty mnie nie maluj na klęczkach! Ty mnie maluj DOBRZE!".

Mam więc oto prośbę do

wszelkiej maści przekłada-

czy i polonizatorów gier

komputerowych: "Ludzie,

nie robić tych lokalizacji z

namaszczeniem i czuć! Ró-

cie je dobrze!".

Ogólnie rzeczą biorąc, jeżeli w oryginale bohaterowie mówią językiem lekko archaizowanym, to trzeba to uszanować. Tymczasem bohaterowie polskiej wersji BWP3 mówią językiem zupełnie współczesnym - i niekiedy nieporadnym. Nie wieźcieczem, na przykład, polonizatorzy zwalili wszelkie zło na Wielkiego Szatana, choć w tle wyraźnie używa się określenia "Wielkie Zło" (Great Evil). "Wielki Szatan" został chyba wzięty żywcem z przemówienia Saddama Husajna. "Zło" zresztą nie "egzystuje" w każdym z nas, tylko w nas tkwi, albo po prostu jest częścią natury każdego z nas. I tak dalej, i tym podobnie. Jestem uzulony na tłumaczenia, bo uczyli mnie bardzo dobrzy poloniści (w tym miejscu pozwolę sobie złożyć hold panu profesor Marcie Gąsiorewskiej z I LO w Wałbrzychu) i nie cierpię partactwa. Z drugiej strony, z tą archaizacją wypowiedzi też nie należy przesadzać, bo wyjdzie tak, jak w przekładzie jednego z debiutujących niedawno tłumaczy: "Mości książę, aż chodźmy na przechadzkę".

Gra BWP3 jest o tyle ciekawa, że wyjaśnia nam, iż za okropnymi wydarzeniami w Blair nie należy widzieć żadnej wiedzy... Zło kryje się głębiej i jest starsze, niż można by się spodziewać. Demony i potwory żyły na ziemi, zanim pojawił się na niej człowiek. W tym miejscu twórcy gry składają wyraźny ukłon Lovecraftowi, zapoznającym amerykańskiemu autorowi opowiadani grozy, wokół którego ostatnio robi się huk znacznie głośniejszy, niż twórca zastępował. Moim zdaniem, Jankesi nie dorównali swoim angielskim mistrzom (Rhodesowi choćby czy Bulver Lyttonowi, a już z pewnością daleko im do poziomu R.L. Stevenson). Amerykanie jednak mają do dyspozycji najsprawniejszą maszynę reklamową - wcale się nie zdziwię, gdy pewnego dnia się dowiem, że Adam i Ewa w raju posili się coca colą. Stąd ogromna popularność Lovecrafta i Howarda (ten ostatni nie wytrzymuje, na przykład, żadnego porównania z naszym Andrzejem Sapkowskim - ale to Howard jest uważany za najwybitniejszego twórcę awanturycznej powieści fantastycznej).

Wracając do BWP3 - gracz otrzymuje produkt zupełnie przywoity i niezle zlokalizowany. Miłośnicy serii z pewnością nie zostaną zawiedzeni, a zoilów i tak nic nie zadowoli.

Ogólnie oceniam grę (i jej spolszczenie) na 7 punktów.

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

TAKE2

**Dystrybutor:**

Play it! tel. (018) 4440560

**Internet:**

http://www.playit.com.pl

**Wymagania:**

Windows 98/ME, PII 350 MHz, 128

MB Ram, DirectX

**Akcelerator:**

wskazany

**Ocena:** 7

**Plusy:**

- dobra grafika
- niezłe efekty dźwiękowe

**Minusy:**

- niepełna koordynacja ruchów bohatera i otoczenia
- nie do końca poprawne spolszczenie

Współpublikowane przez: Opracowane przez: Dystrybucja:

# POSZUKIWANIZ

## DYREKTOR MAJ 2001



PL  
PROFESSIONALNA  
POLSKA WERSJA

### ZOSTAŃ PRZYWÓDCĄ MAŁEJ WYSPY NA KARAIBACH



- Zapewnij swoim ludziom życie pełne szczęścia i rozwoju!
- Bądź prawdziwym władcą. Rozwiń populację od 35 do 500 mieszkańców.
- 46 postaci, każda z 50 odmiennymi cechami osobowymi.
- Latynoscy mieszkańcy wyspy mówią profesjonalną polszczyzną. :)
- Twórcy przebojowego Railroad Tycoon 2 zapewnią Ci wiele godzin dobrej zabawy.
- Egzotyczne przeżycie obejmuje również metalowy shaker i rajską podkładkę pod mysz.
- Zanim udacie się na sjęstę posłuchajcie koniecznie serenady: tropico.godgames.com

10/10 - Gry.wp.pl

5/5 - Gry.onet.pl

95% - IO Hit

10/10 - Gry.Hoga.pl

10/10 - Gry.interia.pl

5/6 - Click!

10/10 - Strefa.com.pl

6/6 - Gildia.pl

9/10 - Wr.pl

10/10 - Secret Service

9/10 - Secret Service

10/10 - Gry.onet.pl

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service

6/6 - Click!

9/10 - Secret Service

10/10 - Secret Service



Unikalnym mitem niespodzianki. A właśnie taką sprawili mi programiści Volition (centem przypomnienia: są to twórcy Descent Freespace) i to przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, doczekalem się Summonera, którego zapowiedź pisalem jakieś półtora, dwa lata temu. Po drugie zaś, bohater tej recenzji spełnia moje dość wysokie wymagania, które stawiałem przed tak drogi i czekanym tytułem nień w stu procentach.

### Uliver\_0132. Postfuturystika



# Summoner

**K**im jest ów tajemniczy Summoner, czyli, jakby to powiedzieć po polsku, "przywoływacz"? Otóż jest to osoba obdarzona nadprzyrodzonymi zdolnościami magicznymi. Dzięki pewnemu magicznemu pierścieniowi Summoner potrafi przywoływać demony z innego wymiaru, przez co staje się dla każdego przeciwnikiem niemal nie do pokonania. Tytułowym bohaterem jest niejaki Joseph. Wioska, którą w dzieciństwie zamieszkiwał, została zaatakowana, a wystraszony

### Bohaterowie

**Joseph** - po masakrze swojej wioski Joseph osiedlił się w Masad, małej wiosce nad rzeką Darhu. Tam próbuje on zapomnieć o swojej niszczycielskiej mocy, choć mimo wszystko podświadomy przygotowuje się do walki z Imperatorem Orenii.

**Flece** - dama ta jest bardzo utalentowanym kieszonkowcem. Pryszła na świat w Old City, dzielnicę złodziei i morderców we wschodniej części Lenele. Gdy jej matka została zamordowana, Flece trafiła pod skrzydła Tanceda, przywódcy złodziei i przemytników.

**Jekhar** - w pięć lat po zniszczeniu wioski przez Josephą i śmierci rodzinny Jekhar, trafił on do armii Króla Belliasa VI. Tam rozwija swój talent taktyczny i przywódczy.

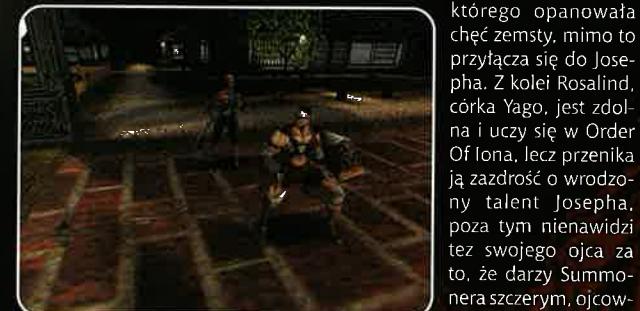
**Rosalind** - jest córką mentora Josepha Yago. Podobnie jak ojciec wstąpiła do Order Of Iona. Na rozkaz Abbot Laurenta ma ona pomóc Josephowi w wykonaniu zadania.

Joseph przywołał wówczas demona. Niestety, demon wyrwał się spod kontroli i zniszczył całą wioskę, mordując prawie wszystkich jej mieszkańców. Joseph bezsilnie patrzył na śmierć swoich bliskich i na zgłoszczach wioski przysiągł, że już nigdy nie wykorzysta swojego daru. Po tragedii trafił do małej wioski Masad nad rzeką Darhu. Tam w spokoju dorastał aż do dnia, gdy w wiosce zjawili się poszukujący go żołnierze Imperatora Królestwa Orenii. I w tym miejscu kończy się historia Summonera, a zaczyna zadanie gracza. Jako Joseph musisz uciekać ze splądrowanego Masad, a potem udać się do stolicy Królestwa Medeva Lenele, w której podobno znajduje się Yago - tajemniczy czarodziej będący jednocześnie człowiekiem, który wcześniej wywiózł bohatera z rodzinnej wioski.



Przeważnie narzekam czy nawet wyśmiewam się ze scenarzystów różnego rodzaju gier, bo co tu kryć, nie grzeszą pomysłowości ani oryginalnością. W przypadku Summonera muszę ich jednak nagrodzić brawami (klak, klak), bowiem fabuła jest nad wyraz wciągająca, a z biegiem czasu uczucie to potęguje się. Po odnalezieniu Yago Joseph otrzymuje od niego propozycję odszukania

pewnych starożytnych pierścieni, dzięki którym uda się powstrzymać armię Orenii, która zmierza na stolicę Medeva. W czasie tej podróży będą mu towarzyszyć trzy równie młode postacie, a mianowicie: Flece, Jekhar i Rosalind. Najciekawsze, że wspomniani towarzysze zaprzeczą utartemu wizerunkowi bohatera gier RPG. Flece nie jest bowiem wzorem cnót, a wytrawną złodziejką wychowaną na ulicach Old City, dzielnicy slumsów Lenele. Natomiast zarówno Jekhar, jak i Rosalind nie przepadają za Josephem i, przynajmniej z początku, są do niego wrogi nastawieni. Rodzina Jekhara zginęła dziewięć lat wcześniej, gdy Joseph przywołał demona. Wyrósł on na znakomitego wojownika, którego opałowała chęć zemsty, mimo to przyłącza się do Josepha. Z kolei Rosalind, córka Yago, jest zdolna i uczy się w Order Of Iona, lecz przenika ją zazdrość o wrodzony talent Josepha, poza tym nienawidzi też swojego ojca za to, że darzy Summonera szczerym, ojcowi-



skim uczuciem. W ten sposób mniej, więcej wygląda główny wątek gry, bo oprócz niego druźyna Josepha może się podjąć zadań w wielu pomniejszych questach, o wykonanie których proszą napotkani NPC. A trzeba przyznać, że są one równie ciekawe jak ten główny i nie-



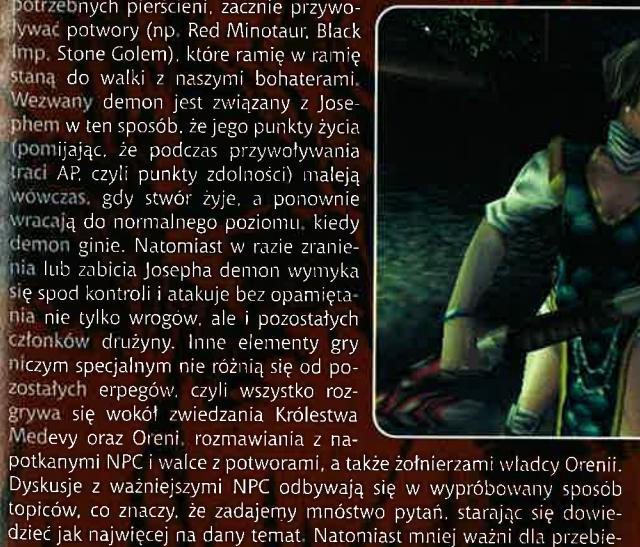
raz okazują się bardzo rozbudowane. Nie wspominając o samym świecie, w którym dzieje się akcja Summonera. Nie dość, że jest on baardzo rozległy, wręcz oszołomił mnie swoim rozmiarem, to scenarzyści dokładnie opracowali jego historię, wymyślili zasady w nim panujące, legende, mity oraz magię, która włada tym światem. Zresztą, przedstudiując instrukcję, a zapewniał, że wciąż gnie was świat Summonera.



Jeśli nadal nie domyślisz się, do jakiego gatunku gier należy, to spiesz się z informacją, że mamy do czynienia z trójwymiarowym erpegiem rozgrywanym



w świecie, który z grubsza przypomina średniowieczną Europę (Medeva) i Azję (Orenię). Jeśli zaś miałbym porównać Summonera z jakąś inną grą, to wybrałbym w tym celu: Evil Isla i Vampire: The Masquerade - Redemption. W zasadzie, co do kwestii rozgrywki, to Summoner niczym nowym nas nie zaskakuje. Ot, prowadzimy drużynę bądź pojedynczego bohatera i wykonujemy kolejne questy. Na większą uwagę zasługuje raczej sposób gry w pojedynkę. W niektórych przypadkach, rzekłbym często, warto jest pokierować pojedynczym bohaterem. Na przykład gdy należy coś wykraść, to lepiej jest posłać samą Flece, która z pewnością szybciej i sprawniej upora się z tym zadaniem niż cała gromadka. Pewnie w tym momencie zapytasz, po jakim grzybie umieszczono na screenach piątą pustą ikonę, która symbolizuje członków drużyny, skoro jest czterech bohaterów? Otóż Joseph z biegiem czasu, po odnalezieniu potrzebnych pierścieni, zacznie przywoływać potwory (np. Red Minotaur, Black Imp, Stone Golem), które ramię w ramię staną do walki z naszymi bohaterami. Wezwany demon jest związany z Josephem w ten sposób, że jego punkty życia (pomijając, że podczas przywoływanego traci AP, czyli punkty zdolności) maleją wówczas, gdy stwór żyje, a ponownie wracają do normalnego poziomu, kiedy demon ginie. Natomiast w razie zranienia lub zabicia Josepha demon wymyka się spod kontroli i atakuje bez opamiętania nie tylko wrogów, ale i pozostałych członków drużyny. Inne elementy gry niczym specjalnym nie różnią się od pozostałych erpegiów, czyli wszystko rozgrywa się wokół zwiedzania Królestwa Medeva oraz Orenii, rozmawiania z napotkanyimi NPC i walce z potworami, a także żołnierzami władców Orenii. Dyskusje z ważniejszymi NPC odbywają się w wypróbowany sposób topiców, co znaczy, że zadajemy mnóstwo pytań, starając się dowiedzieć jak najwięcej na dany temat. Natomiast mniej ważni dla przebiegu



niezbyt skomplikowanych. Nasi bohaterowie raczej siekają, razami jak początkujący drwal. Wprawdzie każdy z czworga bohaterów zadaje inny



### Ciekawsze miejsca

**Wolong** - wioska zbudowana na wapiennej skale nad jeziorem Sorrow. Ludność wioski często organizuje festiwale ku czci smoka, którego tzy według legendy stworzyły owo jezioro.

**Lenele** - stolica Królestwa Medeva. Powstała z ruin Miasta Boga. W Lenele znajduje się pałac Króla Belliasa VI oraz Najwyższa Świątynia Urath.

**Świątynia Liangshan** - zagubiona pośród puszczy świątynia została wybudowana ku czci smoka Dai.

**Iona** - ta wyspa będąca jednocześnie klasztorem leży w pobliżu wschodniego wybrzeża Medeva. Mieszkańcy klasztoru pilnie strzegą znajdującej się na wyspie Wielkiej Biblioteki.

Osobny paragraf należy poświęcić walce, która nie przypadła mi za bardzo do gustu, myślę, że programiści Volitiona mogli wykonać ją zdecydowanie lepiej. Podobnie jak cała rozgrywka, tak i walka toczy się w czasie rzeczywistym, choć istnieje możliwość wykorzystania w dowolnym momencie pauzy i wydania szczegółowych instrukcji

bohaterom. Każdy z nich dysponuje dwoma parametrami: zdrowia (HP) oraz umiejętności (AP). nie ma za to elementu many, a zdobyte podczas walki lub dzięki wykonaniu questów punkty doświadczenia, powodują wzrost poziomu, za co otrzymuje się punkty, które tradycyjnie można rozdzielić w celu podniesienia zdolności bohatera. Mogą to być: walka na miecze, strzelanie z luku, skradanie, otwieranie zamków etc. Powracając jednak do walki, to przede wszystkim podoba mi się mała liczba ciosów, a w dodatku





## Ważniejsze postacie

**Abbot Laurent** - kuzyn Króla Belliasa i Księcia Sornehana. Jako dziecko trafił do Order Of Iona i dzisiaj pełni funkcję przewodnika mnichów studujących Aasi, język bogów.

**Król Bellias VI** - władcza Królestwa Medevy. W wieku 21 lat zwyciężył swych przeciwników w bitwie pod Tormannen. Następnie ożenił się z Galienne, córką władcę Tarhimun, czym zapewnił królestwu bezpieczeństwo i spokój.

**Książę Sornehan** - młodszy brat Króla Belliasa, który aspirował w młodości do mianu mnicha w Order Of Iona. Niestety, nie udało mu się przejść treningu i powrócił do Leneli z urażoną ambicją. Wyczwiczyły w walce i czarach, Sornehan dowodzi siatką szpiegów i informatorów.

cowany, choć może nietragiczny, ale z pewnością nie najlepiej wykonany.

Z kolei słowa uznania należą się facetom odpowiedzialnym za muzykę i dźwięk Summonera. Orkiestrowa mu-



WWW.SUMMONER.COM

rodzaj ciosów, ale tak naprawdę różnice te nie są widoczne. W sposób niezadowalający reagują również na wydawane rozkazy i można śmiało powiedzieć, że zbyt wolno. Nie jest to, jak mi się wydaje, wina sprzętu, bo program w miarę dobrze huła na moim redakcyjnym PC, a więc wina leży po stronie kodu gry, którego nie przemyślano przy programowaniu tego elementu rozgrywki. Nie odpowiada mi też umieszczenie kamery podczas walki, ponieważ odjeżdża do tyłu i pokazuje nasze zmagania z pewnością odległości i z góry. Trochę to komplikuje walkę. Generalnie ten element gry jest jakby niedopra-

szym, choć może być rozwiązaniem dla niektórych przeszkód terenowych, jak chociażby budynków, bowiem kamera zwyczajnie przeznika przez nie. Wygląda to tak, jak wpisanie podczas gry w Quake'a komendy "noclip". Podsumowując temat grafiki, należy wspomnieć o efekcie padającego śniegu i deszczu na niektórych poziomach Summonera oraz o ładnych i świetnie podkreślających klimat cut-scenach przygotowanych na engine'ie gry.

Nie jest pewne, czy Summoner prezentuje aż wysoką klasę, jak opisywana miesiąc wcześniej Evil Islands, lecz nie ulega wątpliwości, że jest jednym z lepszych erpegeów TPP, jakie ukazały się na blaszakach. Śpiewnia bowiem niemal wszystkie wymagania, jakie gracze mogą stawiać przed tego typu grą. Fabuła nieprawdopodobnie wręcz wciągająca, a sama rozgrywka jest nad bardziej atrakcyjną, zas oprawa audiowizualna nie pozostawia żadnych życzeń. Czego zatem brakuje Summonerowi w celu przebicia chociażby Evil Islands? Dobrego systemu walki oraz trochę mniejszych wymagań sprzętowych, bowiem jeśli nie masz prawdziwego smoka w domu, to raczej nie nacieszysz się tą grą. Co się zas tyczy systemu walki... hmm... myśl, że jest to jeden z ważniejszych elementów w takich grach, a zatem boli mnie niezmiernie niedopraktyczność tego aspektu Summonera. Ale co tam, zagrać na pewno warto. Polecam.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

LEM (tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.summoner.com

Wymagania:

P400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

zalecany

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Symbiosys Software

Dystrybutor:

Nekotech Ltd.

Internet:

http://www.absoluteterror.com/

Wymagania:

P233, 32 MB RAM, Windows 95

Akcelerator:

ze jak?!

Ocena: 8

Plusy:

- wciągająca fabuła
- bardzo ładna grafika
- znakomita muzyka i dźwięk
- gra się bardzo przyjemnie

Minusy:

- wymagania sprzętowe
- tryb walki nie jest doskonały

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

LEM (tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.summoner.com/

Wymagania:

P400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

zalecany

Ocena: 2

Plusy:

- jeśli chcesz wpaść w depresję AT doskonale się nuda
- gra dla fanów mangi

Minusy:

- nuda, nuda, nuda...
- szynko się nudzi
- gra jest nudna
- przyznał

# Absolute Terror

**Naska Technologies** lub raczej **NakoTech** to japońska grupa, która skonstruowała *Absolute Terror*. Jest to debiut NakoTech, która do tej pory specjalizowała się w kompozycjach kwiatowych zwanych *ikeban* oraz w specjalach rodzimej kuchni w rodzaju sushi podawanego do magii Kobiecie. Mimo że nazwa brzmi groźnie, AT nie grała żadnej roli rodzinie. Giera jest bowiem dalekim kuzynem klasycznego Asteroids (zamigotało jeszcze takie czarne-białe czoły!), który swoim czasu był rekordowo popularny na automatach. Te czasy odzyszyły w niezapomniane dniu jak mroźne Haczenie, jednak sam Asteroids, nie jako remake, wciąż pojawi się wśród gorących nowych gier.

## Czarny Iwan

**S**koñoocy panowie poszli jednak nieco dalej i zamiast rozwałania kosmicznych skał, wypozażyli nas w różnego rodzaju statki obcych. Nasza - rakieta Katana-01, to jednostka prototypowa. Dysponuje dwoma działkami laserowymi i stosunkowo słabym silnikiem rakietowym. Ma jednak inne zalety, które sprawiają, że natarczy Obcy stają się w jej pobliżu bardziej ostrożni. Najważniejszą zaletą jest osoba kapitana space shipa - niejakiej Natsuki. Zgodnie z mangową manierą kpt. Natsuki wygląda raczej jak siostra Czarodziejki z Księżyca, jednak ten szczegół oraz kilka innych, które świadczą o tym, że Natsuki jest kobietą, powinien was spodobać.



Katana-01 ma również uniwersalny system, za pomocą którego z kilku kryształów może powstać skomplikowane urządzenie w rodzaju wieżyczki laserowej. Takie samonakierowujące działa wymagają jedynie



pięciu kryształów, jednak o to ostatnie nie jest wcale łatwo. Zadaniem gracza w każdej misji jest więc zbieranie kryształów, stawianie działa i opędzanie się przed Obcymi, którzy docierają wokół jak mychy złatujące się do... wiadomo. Zadanie jest dość prosté: jednak już na początku gry stopniowo zwiększa się liczba wrogich statków, siła ich ognia i szybkość. Również sektory, w których rozgrywa się bitwa, zmieniają swój charakter. Początkowo można stawiać wieże laserowe w dowolnym miejscu. W kolejnych levelach możliwe jest to tylko w niektórych oddalonych od siebie strefach. Zazwyczaj kręci się tam mrowie przeciwników, tak więc wieże zostają rozbite już w trakcie jej wznowienia. W takiej sytuacji rozwiązyaniem jest odciągnięcie wrogich statków z danego rejonu, a następnie błyskawiczny powrót i od razu postawienie kilku działa laserowych. Oczywiście, aby tego dokonać, trzeba mieć spory zapas kryształów na pokładzie, a to z kolei oznacza, że należy je najpierw zebrać. Nie jest to proste zadanie, kiedy wokół lata trzydziestki wrogich statków.

Dodatkowym utrudnieniem jest też zachowanie się jednostki. Nasz statek jest bardzo bezwładny, a silniki niezbyt mocne. Nawet prosty zakręt wymaga nieco czasu, którego przecież nie ma za wiele, bo na ogonie Katany znajdują się już rakiety przeciwnika.



Wrogie jednostki dzielą się na kilka rodzajów. Co ciekawe, stosunkowo największe zagrożenie stanowią nie myśliwe, lecz jednostki przechwytyjące. Są to bardzo szybkie i zwrotnie ściągacze, które kradną nam sprzed nosa... kryształy! Bez nich nie można wyprodukować laserów, a zlikwidowanie wszystkich wrogich statków bez jakiegokolwiek wsparcia jest niemożliwe. Przeciwnicy dysponują również ciężkimi bombowcami, które nie dość, że spuszczają na wieże laserowe bomby, to jeszcze strzelają w Katane salwami rakiet niszczycielskich hiszpańskich galeonów. Stosunkowo nieliczne i słabe eskadry wrogów z poczatku gry zamieniają się w bezładne i bardzo liczne grupy statków. Aby uchronić się przed natychmiastową egzekucją, pozostałe lecieć przez cały czas z maksymalną prędkością i modlić się do bozi, aby jakiś zbląkany pocisk nie trafiał w statek. Swoją pozycję można cały czas kontrolować na radarze. Plansza w AT jest raczej niewielka. Na jej granicy znajduje się pole siłowe, które działa podobnie jak banda na ringu. Można się do niej odbić, nabierając większej prędkości. Taki kosmiczny wrestling.

Oprócz etapów, w których likwidujemy przeciwników, pojawiają się jeszcze specjalne levele. W niektórych należy np. znaleźć artefakt. Zadanie jest trudne, bowiem czas ograniczony, a drogi do gadżetu bronią bezładnie rozmieszczone bomby i miny. W innym miejscu, nad sektorem zawiązane po potwome działa laserowe o olbrzymiej mocy. Jeżeli Katana albo dowolny inny obiekt dostanie się w pole jego rażenia, natychmiast wyparuje. W tej misji należy cały czas manewrować statkiem w taki sposób, aby laser niszczył bazy przeciwnika, a samemu przy tym nie zginąć.

Zadanie podobnego typu jest całkiem sporo, jednak nie ratują one gry. *Absolute Terror* jest niestety grą przerażającą, poznającą się na wizualnie prezentuje się poprawnie, to zupełnie brak jej grywalności. Gdzie jej choćby do starego Starfarta czy nawet polskiego Katharsis. Jestem zwolennikiem kosmicznych rozwałek, ale w AB wyrzynanie obcych zwyczajnie nie ma sensu i nie przynosi żadnej satysfakcji. Trudno właściwie powiedzieć, dlaczego tak się dzieje. Być może dlatego, że zabawa jest po prostu mechanicznym usuwaniem obcych. "Story" w grze jest banalne i naiwne, jednostkom wroga brak charakteru, a cała gra rozlała się jak dżdżownice po asfalcie. Jeżeli chcielibyście pogłębić nieco nudę w długim i deszczowym dniu, to *Absolute Terror* będzie jak znalazł.

Proszę mnie tylko nie obarczać winą za samobójcze myśli. Ostrzegam!



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Symbiosys Software

Dystrybutor:

Nekotech Ltd.

Internet:

http://www.absoluteterror.com/

Wymagania:

P233, 32 MB RAM, Windows 95

Akcelerator:

zalecany

Ocena: 2

Plusy:

- jeśli chcesz wpaść w depresję AT doskonale się nuda
- gra dla fanów mangi

Minusy:

- nuda, nuda, nuda...
- szynko się nudzi
- gra jest nudna
- przyznał



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

LEM (tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.summoner.com/

Wymagania:

P400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

zalecany

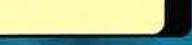
Ocena: 8

Plusy:

- wciągająca fabuła
- bardzo ładna grafika
- znakomita muzyka i dźwięk
- gra się bardzo przyjemnie

Minusy:

- wymagania sprzętowe
- tryb walki nie jest doskonały



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

LEM (tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.summoner.com/

Wymagania:

P400, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa

Akcelerator:

zalecany

Ocena: 8

Plusy:

- wciągająca fabuła
- bardzo ładna grafika
- znakomita muzyka i dźwięk
- gra się bardzo przyjemnie

Minusy:

- wymagania sprzętowe
- tryb walki nie jest doskonały

**Pilotowanie współczesnych samolotów pasażerskich**  
 to niezwykle nużąca i monotonna praca. Skomplikowane urządzenia elektroniczne redukują dziś rolę pilota właściwie do kontroliowania urządzeń w chwili startu i podczas lądowania. Reszta czasu to wielogodzinne przebywanie w kokpicie i ewentualne wyczekiwanie na coś, co prawie nigdy się nie zdarza...  
 Za to kiedy już się wydarzy, pozostałe sąrapem kilka krytycznych sekund na reakcję. Tylko najlepiej wyszkoleni, najbardziej doświadczeni piloci potrafią w takiej sytuacji zapobiec tragedii.  
 A trzeba pamiętać, że w przeciwieństwie do pilotów np. myśliwów, piloci cywilni walczą nie tylko o własne życie, lecz również o mnóstwo zlekanych duszeczek, które siedzą w rzędach za kabiną.

Łukasz Bonczol

# 767 Pilot In Command

**N**ajnowszy dodatek Microsoftu do Flight Simulatoru pozwala graczy, którzy siedzą w domowym zaciszu, poczuć namiastkę tego, co wyobrażalnie odczuwa zawieszony kilka tysięcy metrów nad ziemią i postawiony w sytuacji awaryjnej pilot. No, może trochę przesadziłem, bo tych emocji nie odda żadna gra. Niemniej jednak najnowsza produkcja Wilco Publishing wymaga od gracza podejmowania szybkich, zdecydowanych decyzji, z których każda może okazać się brzemienna w skutku. I nie chodzi tu najmniej o improwizację, ponieważ nie ma na nią czasu. Wszystkie reakcje muszą być wyuczone i instynktowne, a i tak nie zawsze udaje się zażegnać zagrożenie za pierwszym razem.



był osadzony nieco za nisko, a nasz wzrost nie pozwalał dojrzeć czegoś za kokpitem. W 767 urządzenia pokładowe znajdują się w dolnej i górnej części ekranu, którego centrum stanowi charakterystyczne dla samolotów pasażerskich okno: Dzięki temu wrażenie pilotowania samolotu jest pełniejsze. Po ujściu w przedniej szybie coraz szybciej umykających środkiem pasa startowego kresek poczułem, że do pełni szczęścia brakuje już tylko dżojstika w kształcie wolanta.

Za sposób wykonania wnętrza maszyny ludziom z Wilco Publishing należą się gromkie brawa. Jednak czy równie dobrze samolot wygląda z zewnątrz? Chociaż dla prawdziwych wyjadaczy wygląd zewnętrzny w ogóle się nie liczy, bo przecież podczas pilotowania prawdziwego samolotu nie mamy możliwości opuszczenia kabiny, to jednak gry mają tę przewagę nad rzeczywistością, iż pozwala robić to, co normalnie bywa niemożliwe. Jak powinny opisywany tu dodatek ogranicza się do wykorzystania tylko jednej maszyny (w przeciwieństwie do takiego Mad

Zanim jednak przejdziemy do meritum, kilka informacji technicznych. Na płytce z dodatkiem znalazły się najnowsze, jak i nieco starsze patche do Flight Simulatora w wersji podstawowej oraz "pro". Ponadto znajdziemy tu także szczegółową instrukcję zawierającą opisy rzeczywistych procedur (w szczególności awaryjnych), których opanowanie jest obowiązkiem załogi prawdziwego 767. Ale obkucie na blaszce tej części tekstu to jedynie potoczny sukces. Druga połowa to nigdy nie kończące się ćwiczenia, które pozwalają pilotom reagować odruchowo w sytuacji zagrożenia. Oprócz tego wyczerpującej dokumentacji nie przeoczone omówienie ani jednej kontrolki czy przełącznika, dzięki czemu zasługuje ona na miano profesjonalnej z jednej strony, a nudnej jak flaki z olejem - z drugiej.

Pierwsze starcie wypadałoby stoczyć z urządzeniem zwanym Flight Management Computer. Bez opanowania jego obsługi nie mamy nawet co marzyć o udanych lotach. To znaczy latać możemy, bo do tego wystarczy umiejętności obsługi sterów i przepustnicy, ale nie gwarantuję, że dysponując takim przygotowaniem, dolećmy tam, gdzie byśmy chcieli i nie zderzymy się przy okazji z jakim innym statkiem powietrznym. Widać, że twórcy włożyli wiele wysiłku w jak najlepsze wykorzystanie pracy elektronicznego serca maszyny, jakim jest centralny komputer pokładowy. Oczywiście, drobiazgowo skopiowane nie tylko FMC, ale cały kokpit Boeinga 767. Warto odnotować, że jego część widziana oczy ma pilota została całkiem sensownie przedstawiona na monitorze. Jak pamiętamy, w podstawowym FS kokpit zajmował dolną i centralną część kokpitu, dzięki czemu celem obserwacji tego, co dzieje się z przodu maszyny, pozostała jedynie wąski pas ekranu. Wprawdzie można go było nieco poszerzyć (ale tylko trochę), lecz odbywało się to kosztem ukrycia niezbędnych instrumentów pokładowych. No i ciągle miało się uczucie, jakby fotel pilota

Doga), postarano się o jak najlepsze odzworowanie jej wyglądu. Nie miałbym nic przeciwko temu, ale model samolotu opracowano z taką dbałością o detale, że znacznie spowalnia to działanie programu. Samo wczytywanie widoku zewnętrznego trwa kilkakrotnie dłużej, niż w przypadku samolotów z wersji podstawowej. Oczywiście, nie obyło się bez frustrującego mielenia twardziela. Jest ono szczególnie dobijające, gdy pod uwagę weźmie się fakt, że testowałem grę na komputerze wyposażonym w 128 MB RAM-u. No cóż, taki już urok Flight Simulatora. Na domiar złego, choć sedno gry stanowi rozmaite awarie, nie uświadczymy tu takich, wydawałoby się, podstawowych efektów graficznych, jak chociażby ognia i dymu, które wydobywają się z silnika ogarniętego pożarem. Podobne zaniedbanie nie powinno mieć tutaj miejsca, tym bardziej że gra oferuje takie (zupełnie niepotrzebne) efekty, jak np. kilka wersji barw firmowych Boeingów należących do różnych linii lotniczych.

767 to naprawdę cudowna maszyna, która potrafi wybaczyć wiele błędów pilota. To niewiarygodne, ale tym kolo-sem steruje się o wiele przyjemniej niż niejednym małym samolotem i gdyby nie krocie kontrolek oraz przełączników, które tła się przed oczyma, takie wrażenie mogłoby pozostać na stałe. Problem jednak w tym, że nawet tak niezawodna maszyna może od czasu do czasu odmówić posłuszeństwa. I

**Jeżeli jesteś maniakiem symulacji lotniczych i marzysz o karierze pilota cywilnego i lataniu na samolotach rejsowych, to właśnie trafłeś na odpowiednią grę.**



właśnie na takich przypadkach koncentruje się główna część gry. Przed graczem staje dziesięć najróżnych przykrymi niespodziankami poziomów. I tak, przyjdzie nam się zmierzyć z awarią zasilania (elektryki), hydrauliki, klap, odhermetyzowaniem kabiny, awarią silnika podczas wznoszenia po startie, lądowanie z jednym sprawnym silnikiem, eksplozja opony podczas startu, awaria instrumentów pokładowych, niesprawność układu paliwowego. Prawda, że to nie bułka z masłem? Ponadto co się dzieje, gdy coś takiego przytrafi się w nocy, we mgle, podczas burzy, w huraganie?? A to tylko niektóre z możliwych awarii, które wystąpiły mogły, a dodatkowo w najrozmaitszych kombinacjach. Można sobie na ten przykład, wyobrazić sytuację, w jakiej znalaz-



się pilot feralnego Concorde'a, który spadł na hotel pod Paryżem. Wiercie mi, że po ewentualnym przejściu czegoś takiego zastanowicie się przed ponownym wykupieniem biletu lotniczego. Szkoda tylko, że pomysłodawcy gry nie wzięli pod uwagę czegoś w dzisiejszych czasach incydentu związanego z sytuacją porwania samolotu przez terrorystów. To by dopiero były emocje!!! Kilkakrotna zmiana kursu zgodnie z widzimisie porywaczy, odhermetyzowanie kabiny po strzelaninie, lot na oparach paliva, w końcu lądowanie na jakimś prowincjonalnym lotnisku, którego pas jest o jedną trzecią krótszy od wymaganego (wiem, że to scenario raczej z filmu, aniżeli prawdziwe porwanie, ale mimo wszystko byłaby to niezła jazda).

Po kilku dniach spędzonych przy 767 Pilot In Command już wiem, że ruch powietrny to, parafrując słowa

Tuwima, "suma ogromnej liczby cudem unikniętych katastrof". Ze względu na stopień skomplikowania produktu adresowany jest raczej do tych najbardziej zatwardziałych wielbicieli awiacji. Aż strach pomyśleć, że wojskowy pilot musi opierać wszystkie te elementy pilotatu oraz dodatkowo obsługę uzbrojenia, walkę manewrową itp. Jeżeli marzysz o karierze pilota cywilnego i lataniu na samolotach rejsowych, to właśnie trafłeś na odpowiednią grę. Zapewniam, że nawet po wykonaniu spokojnego kilkugodzinnego lotu będziesz rozcięty ze sztyniątki kark jak prawdziwy pilot. Nietety, w tym wypadku trzeba się będzie obejść bez stewardess chętnych do pomocy zestresowanemu kapitanowi... Ale to chyba dobra motywacja, by zamiast siedzieć przed monitorem, powiekać trochę fizyki i spróbować szczęścia w Dęblinie!

## INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Wilco Publishing

Dystrybutor:

Ubisoft

Internet:

www.wilcopub.com

Wymagania:

C-300, 64 MB, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

nadal wskazyany

Ocena:  
7

## Plusy:

- bardzo realistyczna, jakim produktem związany z FS przystał
- symuluje sporą liczbę awarii
- wyczerpująca instrukcja zawierająca opisy prawdziwych procedur
- sensownie rozmieszczony kokpit

- nie ma stewardess)
- skomplikowany model samolotu pożera zbyt wiele mocy komputera. Niestety, wciążając, tylko tak, jak latając rejsowym samolotem
- jak długo można w kółko wysłuchiwać pisku kontrolek ostrzegawczych?
- bardzo baż, tylko jeden samolot do wycisku

# Cossacks

## European Wars

Mogliby zacząć tę recenzję od tradycyjnego niemal marudzenia, że oto po raz kolejny trafia nam się nudny klon Age Of Empires, ale skoro za oknem kwieciste słoneczko, to zaczne optymistycznie. Tylko gdzie w Cossacks znaleźć coś, co można uznać za odkrywcze i nowatorskie?... Już niem, największą nawiązkę Cossacks jest pochodzenie autorów, ale informacje, gdzie mieszkają programiści GSC Game World, pozostawię na sam koniec recenzji. Dlatego? Panowało choć, aby czytaniu tej recenzji towarzyszyły wam jakieś emocje, przynajmniej nie wynudzenie się tak jak ja.

Ulver\_0132.Postfuturystika

**S**wego czasu, z tego, co pamiętam, gra ta była zapowiadana z dużym entuzjazmem jako rewolucyjny ertes historyczny i jak to przeważnie bywa, owe bunczucze zapowiedzi producentów możemy dzisiaj włożyć pomiędzy bajki lub uznać za kiepski żart. Jedyne, co się zgadza, to wspomniane podłożo historyczne Cossacks. Zmagania bowiem toczą się pomiędzy XVI i XVIII wiekiem, a za to historyczne posłużyły takie konflikty, jak chociażby Wojna Trzydziestoletnia, Wojna Siedmioletnia czy też walka o niepodległość Ukrainy (patrz Ogniem i mieczem), zmagania Hiszpanów z Anglicami w rejonie Karaibów etc.

Rozgrywkę. Wydaje mi się, że jeśli ktoś ma ochotę na tego rodzaju zabawy, to powinien zagrać sobie w Sim City, a nie bądź co bądź historycznego ertesa, którego głównym zadaniem ma być szybka akcja.

Całą rozgrywkę podzielono na trzy części: kampanię, pojedyncze misje oraz dowolny scenariusz. W menu kampanii znajdziemy tutorial oraz cztery zróżnicowane kampanie. Nie jest zatem tak źle, a w dodatku do gry załączono całkiem sympatyczną encyklopédie zawierającą różnorodne fakty historyczne i dane o formacjach bojowych.

**Jest to gra pełna sprzeczności. Ma kilka dobrych, lecz także sporo słabych momentów, co w sumie zaowocowało bardzo przeciętną mieszanką.**

Niestety sama rozgrywka mocno rozczarowuje. Z początku zapowiada się ciekawie, bo intro jest zaciekające, menu całkiem sympatyczne, a tło historyczne sprawia, że do gry zasiada się z dużymi oczekiwaniemi. I tym większe jest rozczarowanie, gdy z upłykiem minut graczy zaczyna zdawać sobie sprawę z faktu, iż Cossacks nie ma praktycznie nic do zaoferowania ponad to, co widzieliśmy już w Age Of Empires, a także innych ertesach. No dobra, przyznaje, że Cossacks bije Age Of Empires pod jednym względem - mianowicie drzewka rozwoju technologicznego. Nigdy w żadnym z ertesów nie spotkałem się z tak wielką ilością i różnorodnością technologii, jakie może graczy sobie zafundować. Mam tylko pewne wątpliwości: po co to wszystko? Trzyta technologicznych bajeków wcale nie pomaga podnieść niskiej grywalności Cossacks, a według mnie niepotrzebne komplikacje

Cossacks można śmiało nazwać prawdziwą tragedią. Część jednostek zupełnie nie reaguje na wydawane rozkazy, inne bez ładu miotają się po polu walki, a pozostałe strzelają w odwrotnym kierunku, niż znajduje się wrog. Nie można przy tym pominać, że jednostki przemieszczają się wręcz idiotycznie, a gdy wyznaczymy im jakiś odległy cel, natortycznie gubią się lub blokują przy przeszkodach terenowych. A już dobijający jest fakt, iż jednostki nie przenikają poprzez przeszkody terenowe.



Wyobraźcie sobie sytuację, gdy jednostka wchodzi za budynek lub drzewa i... tyle ja widzieliśmy. Poł bledy, jeśli akurat w tym momencie mamy nad nią kontrolę, znaczenie gorzej, gdy nie mamy, ponieważ nie idzie wówczas wydostać ukrytej jednostki spoza tego np. budynku! Zresztą najlepiej moja gra w Cossacks skomentował Smuggler: "Najpierw mówiąłeś, że jest całkiem fajne, a później zaczęłeś bluzgać?", i tak właśnie było. Dopóki nie doszło do starcia zbrojnego, Cossacks było niezgorszym, choć nie wnoszącym do gatunku ertesem. Natomiast akcje zbrojne są zwyczajnie KOSZMARNE!

Mieszane uczucia mam również, jeśli chodzi o oprawę wizualną tej gry. Z jednej strony bardzo ładnie spisali się grafiki tworzące budowle, efekty specjalne (czytaj wybuchy, plomienie, dym) oraz teren wraz z drzewkami, strumieniami, górami etc. Zwłaszcza monumentalne bu-



doły nie są wcale źle, brzydsze od znanych fanom gatunku z Age Of Empires II. Za to zdecydowanie gorzej wydają się same jednostki (chyba jakieś fajum nad nimi wisi: najpierw stabe A!, a teraz wygląd). No, może z wyjątkiem jednostek pływających, gdy te akurat prezen-

### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

CDV

Dystrybutor:

CDV

Internet:

http://www.cossacks.com

Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa

Akcelerator:

nie trzeba

**Ocena:**  
5

CD-ACTION



Witam państwa. Dzisiaj szef kuchni poleca brazylijskie danie o mało egzotycznej nazwie "Outlive". Choć bez wątpienia warto je skosztować, to jednak doradząbym ostrożność, gdyż może się okazać trochę przeterminowane.

Lukasz Bonczol

Od Outlive'a, to zawdzięczamy jego powstanie programistom z Ameryki Południowej i nie ma co do tego chyba żadnych wątpliwości. Któż jednak przypuszczenia o "nieświeżości" gry? Wprawdzie do Brazylii daleko, ale przecież wszystkie gry przywożą nam do redakcji w chłodni, a przed wysłaniem są dodatkowo pasteryzowane... Otóż niepokój o aktualność produktu wywołał u mnie datę rozpoczęcia prac nad Outlive'em - 1996 rok. Przynajmniej, że minął szmat czasu. Baj. To za mało powiedziane. W tym czasie jeszcze nic nie wskazywało, że będę recenzentem...

Outlive to kolejna gra z cyklu Roll-and-Towarowych Strategii (w skrócie RTS). Zawsze się zastanawiałem, dlaczego akurat tak je nazwali, skoro cała akcja koncentruje się wokół budowania i spektakularnego niszczenia oddziałów wojskowych). Już po chwili gry można się zorientować, że mamy do czynienia z produktem pochodzącego z minionej epoki. W oczy rzuca się przede wszystkim grafika. Nie powiem, żeby była kiepska, tylko gdzieś już chyba widać. No i wcale nie mam wrażenia, które zwykle towarzyszy mi podczas rozpracowywania nowej gry... Zupełnie jakbym grał w nie od dawna. I wtedy właśnie uświadomiłem sobie, że przecież mam przed oczyma Starcrafta. Podobieństwo obu gier jest zauważalne. Osoba, która ma już w swojej kolekcji dzieło Blizzarda, może się nawet w pierwszej chwili zdenerwować, że zapomniała drugi raz za ten sam program.

Najwięcej analogii związanych jest z grafiką. Niektóre elementy krajobrazu wyglądają tak, jakby je żywcem przeniesiono ze Starcrafta. Chwilami nawet się zastanawiałem, czy nie mamy do czynienia z bezczelnym plagiatem. Bo tego się nie da przeczytać. Nie inaczej ma się sprawa z jednostkami. Chociaż autorzy wykazali się o wiele większą dozą inwencji, to mimo wszystko ogólny wygląd wszelkich pojazdów jednoznacznie kojarzy się z Marinesami ze Starcrafta (bo tutaj pięknych kolorowych budynków - jak u Zergów i Protossów nie uświadczymy). W czasach gdy do świata gier strategicznych coraz śmiejek wkracza trzeci wymiar, przestarzały i oparty na sprite ach engine nie może wzbudzić zachwytów. Dzieje się tak pomimo zastosowania wszelkich możliwych bajerków wizualnych - coż, że sprite'ów już więcej wycisnąć się nie da. A jednak należy im oddać sprawiedliwość, bowiem program działa rzekomo nawet na słabym sprzęcie. A gdy komputer będzie się dawał, wystarczy zmienić rozdzielcość, by pozbiec się zaciachów. Panel sterujący i rozmieszczenie ikonek nie pozostawia wątpliwości, skąd autorzy czerpali wzorce. Jeżeli kiedykolwiek graliście w Starcrafta, to opanowanie obsługi Outlive'a nie zajmie was nawet chwili - macie to przecież we krwi.

O ile grafika trzyma jak, taki poziom, o tyle efekty audio wypadają na jej biało. Denerwują przed wszystkim kwestie mówione. Nasze jednostki wyrażają się jak ostatnie oferty, a niedoskonałe wyszkolenie żołnierzy gotowi są w każdej chwili na śmierć. Kilka takich komentarzy może osłabić ducha bojowego nawet w najbardziej tolerancyjnego dowódcy. Aż dzisiaj, że ci nieudacznicy mogą cokolwiek wskoczyć, a co dopiero wygrać kampanię.



Na początku widziałem jedynie podobieństwo do Starcrafta. Z czasem zacząłem jednak dostrzegać i doceniać zalety tej gry.



Jednak z drugiej strony przewaga liczenna można niekiedy dokonać cudów... Niestety, byle jaką muzyka potrafi zepsuć nawet tak rzadkie chwile tryumfu. Ręczący i brzukający w tle motyw ozywa wspomnienie starego dobrego MIDI, oczywiście zanim go w ogóle nie wyłączymy lub przynajmniej mocno nie wyciszmy.



I coż z tego - powiecie - przecież oprawa to jeszcze nie wszystko. Ileż to razy ciekawa fabuła i przemyślany świat nie decydowały o sukcesie przeciwnego pod innymi względami gry? Sprawdźmy więc, co Outlive ma do zaprezentowania na tym polu. Jak informuje intro, w XXI wieku złożą surowców na ziemi mają się powoli ku wyczerpaniu bla, bla, bla... To już przeraźliwym w tuzinie innych gier. Nowością jest fakt, że zamiast wyrzynać się do upadku o nedianie resztki (Earth 2140 i kontynuacja). Ziemianie postanowili skonsolidować wysiłki, aby razem zabrać się do eksploatacji planet układu słonecznego. Po przeprowadzeniu szczegółowych badań najbogatszym w bogate kopaliny okazał się Saturn, wraz z księżycami. Jak nałość wyjątkowo niesprzyjające warunki praktycznie uniemożliwiają prowadzenie tam prac przez ludzi. Ale przecież surowce jasno wydobywać trzeba. Zatem dwa niezależne zespoły badawcze zajęły się opracowaniem skutecznego rozwiązania tego problemu. Pierwszy skupił się nad przystosowaniem szczególnie wyhodowanych mutantów do życia w nowych warunkach, drugi postawił na roboty i maszyny. I tak, wkrótce układ słoneczny zapieczętował się tonami złomu oraz kreaturami a la Frankenstein. Nie zatrak, ma się rozumieć, kupy piratów, terrorystów, przemysłników i obcych... Dla graczy to chleb powszedni. W trakcie gry spotkamy się z tym ustrojstwem i inventarzem, który - normalną kolej rzeczy - zaczęta się z czasem między sobą napierać. Aż dzisiaj, że napisanem tej banalnej historyjki trudniły się aż trzy wymienione w liście firmy.

zapewne dyrektor do spraw fabularnych, kierownik działu fabularnego oraz jakiś biedny iksiński, który sam wykłapał całość w czasie nadgodzin.

Tak czy owak całą trójce nie udało się, wg mnie, stworzyć wciągającej opowieści i sugestywnego świata. Nie uświadczymy tutaj tego "zegos", co przenosiłoby nas do odległej galaktyki i pozwalało w czasie gry zapomnieć o całym bożym świecie. Nawet gdyby się uprzej, to i tak trudno się identyfikować z kimś ze stron konfliktu i wzbudzić w sobie wobec niej osobiste zaangażowanie, aby walka stała się czymś więcej niż tylko eliminowaniem kolejnych zastępów wrogów. Znam taką sytuację z autopsji, bo od czasu wydania Starcrafta moja sąsiad przestał być człowiekiem - teraz jest Protossem. Tylko mu nie mówcie, że go wspaniał, bo już prawie ukończył budowę na swojej działo Templar Archives (we wszystkich hurtowniach województwa zatrak zółtej cegły). I jak się dowie... Outlive nie ma szans doczekać się takich fałszywów.

Na początku dostrzegłem jedynie podobieństwo do Starcrafta. Z czasem zacząłem jednak doceniać zalety produktu firmy Continuum Entertainment. Bardzo dobrym pomysłem jest aktywna pauza, podczas której możemy wydawać rozkazy. O wartości tego udogodnienia przekonują się zwłaszcza osoby, które lubią jednocześnie i skoordynowane uderzenia kilkoma grupami jednostek. Także podczas obrony aktywna pauza pozwala na złapanie oddechu i pobieranie sił w zamieszaniu. Nie uświadczymy tu wkrążającego w serii "Craftów" motywów pozwalającego na zaznaczenie tylko określonej liczby jednostek naraz. Nie będą skrepowani tradycją serii, autorzy zasugerowali nam zaznaczanie jednostek jak w C&C (tzn. nieograniczona ilość). Jest to, moim zdaniem, o wiele lepsze rozwiązanie. Szkoda tylko, że kolejna jednostka czekająca na budowę została brutalnie ograniczona do sześciu, co zmusza do nieustanego doglądania produkcji. Za to bardzo spodobała mi się konieczność utrzymywania wszystkich jednostek. W typowym RTS-ie płacimy za jednostkę tylko raz - podczas produkcji. Tutaj jednak trzeba cały czasłożyć drobne sumy na jej utrzymanie. Tak więc może się okazać, że, kiedy wystawimy ogromną armię, to stan naszego konta będzie się stale pomniejszać, mimo iż kopalnie pracują pełną parą. Na szczęście gracze mają możliwość decydowania, jakie wydatki z budżetu przeznaczyć na ten cel. Dobrze finansowane oddziały reprezentują najwyższą wartość bojową, a nawet same się mogą naprawiać. Ponadto gdy na eksploatację sprzętu przeznaczony zbyt małe kwoty, będzie on stał w polu, rdzewiejąc i porastając mchem.

Dobrym pomysłem jest też wprowadzenie do gry dyplomacji. W Starcraftie byłaby ona czymś niedorzecznym podobnie jak np. sojusz Protossów z Zergami. Natomiast w naszym przypadku jest jak najbardziej na miejscu. Opcje dotyczące zawierania bądź zrywania sojuszy wzbogacone o możliwość przesyłania innym graczom pieniędzy. Taki zastrzyk finansowy znacznie zwiększa szansę zaciągnięcia pokonania, ale może też uratować broniącego się w obleżeniu sprzymierzona. Ta innowacja z pewnością urozmaici również rozgrywkę wieloosobową. Teraz gracze wyposażeni w bazę daleko poza linią frontu mogą się skupić na wydobyciu surowców tak, aby cześć gotówkę przesyłać pechowcom, którzy wylądowali na środku planszy i przyjmują na siebie cały ciezar wrogiego natarcia.

Znajomym uzupełnieniem dyplomacji są działania wywiadowcze, które stają się dostępne po wybudowaniu Intelligence Centera. Od tej pory można przechwytywać technologie wroga, stale monitorować ruchy wojsk w danym obszarze (który normalnie zasłania "mgłą wojny") albo nawet sabotować produkcję w jednym z budynków przeciwnika. Innym interesującym miejscem jest giełda ("market"), na której można nabywać losowo dostępne jednostki. Są one wprawdzie nieco droższe, ale często jest to jedyna możliwość zakupienia broni, do wyprodukowania której jesteśmy zbyt zaoszczędni. Ponadto nie sposób zgłoszyć faktu, że zakupiona jednostka otrzymujemy od razu i bez mozolnego oczekiwania na

zakończenie produkcji. Zdarza się, że w dramatycznych sytuacjach zakup na giełdzie jest jednym sposobem na szybkie, choć niewielkie wzmocnienie sił (ale gdy wąże się szala zwycięstwa...).

Kolejną interesującą sprawą jest możliwość zdefiniowania odległości, w promieniu której jednostka będzie reagować na pojawienie się przeciwnika, co też udzieli pomocy innym walczącym oddziałom. Trochę mniej przydatne wydają się opcje związane z odwrotem, bo w ogniu walki i tak nie ma co zdobywać. Poza tym w RTS-ach żywot produkowanych jak z pepeszy jednostek jest raczej krótki i zazwyczaj nie warto tracić czasu na ratowanie jednego czołgu, gdy w bazie tworzy się kolejny. Ratowanie weteranów nie ma sensu takiego dlatego, że nie zdobywają tutaj doświadczenia.

Na spragnionych wrażeń dowódców czekają trzy kampanie. Wedle utartych wzorców natknijmy się na przemiany na misje, w których ograniczoną liczbą jednostek należy wykonać konkretnie zada-



nie oraz klasyczne: "zbuduj bazę i wyjźń w pięć wszystko, co się rusza i nie tylko". Niebanalnie przedstawia się kwestia dotycząca stron rozgrywki. Można opowiedzieć się po dwóch stronach konfliktu (ludzie i maszyny), ale także rozegrać kampanię kombinowaną. Dowodzi się w niej jednostkami obu frakcji, co stwarza okazję do zastosowania zupełnie nowych taktyk. Zapewne dumiliście, grając w Red Alerta, jakie zrobilibyście przeciwnikowi lanie, dysponując radzieckim lotnictwem i flotą aliantów? Taka nic nie stoi na przeszkodzie, aby wykorzystać atuty obu stron rozgrywki.

Całość okraszona edytorem, który bardzo przypomina ten z... Sami już wiecie. Tak, ten ze Starcrafta. Ale edytor w Outlive nie jest chyba troszku uboższy.

Z narzekaniem w tym tekście wynikały, że opisywana gra nie jest warta fajna klaw. Tak jednak nie jest. To prawda, że grafika trochę niedzielsza, a całość przypomina staruska Starcrafta, ponadto nie jest osadzona w realiach historycznych, a autorom nie udało się wykreować wciągającego świata. Najbardziej chyba brakowało mi wszelkiej atmosfery grozy. Mimo to gra się całkiem przyjemnie jak w przypadku każdego przyzwitego RTS-a. Nie trzeba zbytnio wysiąkać szarych komórek (wygrywa się przez zaciągnięcie wroga morzem jednostek) ani też czwierć zdolności manuálnych (my tylko wyznaczamy cele, jednostki same jeżdżą, celują itp.). Z obsługą poradzi sobie chyba każdy. Jednocześnie zabawa pożera mnóstwo czasu spędzonego głównie na tych samych schematycznych czynnościach - jeszcze tylko postawę fabrykę, wyprodukuję jeszcze dwa ciezarze czołgi... No, jak ufortyfikuję ten przesmyk i już naprawdę koniec... A nieroż to, akurat zgrupowały się w tym miejscu, żeby zrobić mi wjazd! Muszę zacząć od nowa. Przecież ustalilem, że zanim odesię do komputera ufortyfikuję jeszcze ten przesmyk!!!. Naprawdę można się zapomnieć.

To jak zauważa Pan? Przynajmniej, że danie nie jest świeże i raczej dla niewybrednego podniebienia. Zapewniam jednak Szanownego Pana, że odesię się bez Alka Zeltzera...

Ocena: **6+**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Continuum Entertainment / Take 2

Dystrybutor: Play IT, tel. (018) 4440560

Internet: www.outlive.com

Wymagania: P 166 MHz, 32 MB Ram, CD ROM, 4x SVGA 2 MB, Win 95, DirectX 7.0

Akcelerator: nie zartujmy!

**Plusy:**

- Klasyczny stuprocentowy RTS; gra się dobrze jak w klasyczny i stuprocentowy RTS
- Parę nowych, niegiltkich rozwiązań
- Dyplomacja (uproszczona, ale jest)

**Minusy:**

- Niewciągający świat
- Wiele ratujących podobieństw do Starcrafta.
- Tylko ze Starcraft do chyba grywalniejszy...
- Kolejny klasyczny stuprocentowy RTS, zatem gra się dobrze, ale to tylko kolejny klasyczny...

# Majesty

## The Northern Expansion

Niecały rok temu na półki sklepowe trafiła z pożoru niczym specjalnym niewyróżniająca się gra Majesty. Jednak właśnie ona sprawiła, że jak za młodzieńczych lat straciłem kompletnie poczucie czasu i siedziałem dniami i nocami przed monitorem, tupiąc sobie w Majesty i walcząc o wolność Ardanii. Już wówczas programiści Cyberlore'a zapowiadali wydanie dodatkowych misji, które uprzjemniłyby życie fannom Majestu. Minęło kilka potwornie dłużnych miesięcy i wreszcie ów dodatek trafił mi do rąk.

Ulver\_0132.Postfuturystika

**M**oja euforia z początkowych wrażeń została dość szybko i skutecznie przytłumiona, ponieważ... The Northern Expansion wymagała zainstalowania Majesty. A niestety płytkę z owym cudem trzymał w domu, więc musiałem swą przygodę z The Northern Expansion odłożyć w czasie o jeden dzień. Z tym największym zapatem nazajutrz przystąpiłem do instalacji. Po chwili dotarłem do znajomo wyglądającego menu i morda mi się rozśmiałka. Na mapie Królestwa Ardanii obok misji, które rozgrywaliśmy w Majesty, pojawiło się dwanaście nowiutkich questów. Oczywiście utrzymało nadal ten sam kapitałny sposób ich rozgrywania, czyli podzielono je na cztery poziomy trudności. Przy czym od gracza zależy, w który z questów chce zagrać w danym momencie. Jeśli chce, może zacząć od tych z poziomu dla zaawansowanych lub też dla początkujących. Nie zapomniano o ukrytych misjach, do których gracz otrzymuje dostęp dopiero po zaliczeniu kilku wymaganych questów. Oprócz tego ze strony Cyberlore'a można ściągnąć za darmo dodatkową misję. Wszystkie questy prezentują ten sam wysoki poziom jak te znane nam z Majesty, czyli są bardzo zróżnicowane i odznaczają się wysoką grywalnością. Za to właśnie między innymi kocham Majesty - za nieprzewidywalność i oryginalność. Nie ma siły, aby znaleźć choć dwa podobne do siebie questy, a do tego nie ma mowy o tym, aby były nudne. Ponownie wiele zależy od refleksu oraz pomyślności gracza. Tak jak inaczej pod względem rozgrywki niewiele się zmieniło, nadal gra się fantastycznie i... chyba nieco trudniej. Potworów jest całe mnóstwo, co chwila herosi natykają się na nowe siedliska zła, a w dodatku programiści nie żałowali sobie i w The Northern Expansion pojawiło się całkiem sporo bossów. Jakby tego było mało, tym razem to potwory w przeciwieństwie do Majesty atakują z zadekcią budynki. Skutek jest łatwy do przewidzenia - twoje królestwo błyskawicznie obraca się w ruinę.



zakleciem Harm Undead. Spory wpływ na atrakcyjność The Northern Expansion mają nowe potwory, których jest naprawdę sporo i nie sposób w tej krótkiej recenzji ich wszystkich wymienić. Jedno jest pewne, są one silniejsze niż te znane gracjom z Majesty. Zwłaszcza uciążliwe są nowe mutacje Szczurołudzi i Smoków. Taki Rataapult z pre-



medytacją niszczy wiele budynków, a pokonanie Ice Dragona granicy niemal z cudem. Nie jest to, rzecz jasna, wada gry, a wręcz przeciwnie, gdyż grając w Majesty, tak naprawdę namęczę się tylko w ostatnim questie. W The Northern Expansion natomiast cały czas czeka nas zażarta walka i to mnie akurat cieszy.



### Nowe potwory

**Batman Shaman** - znany z Majesty Szczuroczłowiek tym razem został odbarzony magicznymi zdolnościami, dzięki czemu potrafi rzucać regenerujące czary na swych współbraci.

**Batman Champion** - silniejszy i uzbrojony w wiekszy topór Szczuroczłowiek.

**Rataapult** - skryzowanie Szczuroczłowieka i katapulty. Świeśnie sprawdza się w walce z budynkami.

**Shadowbeast** - umarłe, olbrzymie wilki.

**Gorgon** - te atakujące z dystansu potwory potrafi przywoływać Meduzy oraz używać czarów Paralytic Gaze zmieniającego twarz herosów w kamienie.

**Ice Dragon** - podobny do normalnego smoka, lecz bardziej odporny.

**Yeti** - nieco przypominają kamienne Golemy, z tą różnicą, że zadają mocniejsze ciosy.

Jak to przeważnie w dodatkach bywa, nie nastąpiły praktycznie żadne zmiany w grafice oraz dźwięku. Jedyna nowaliką są postacie nowych potworów oraz budynki. Reszta pozostała bez zmian i może to i lepiej. Wszak grafika z muzyką oraz odgłosy w Majesty nie budziły moich zastreżeń. Natomiast w chwili obecnej nie potrafię powiedzieć, czy tak naprawdę The Northern Expansion ukąże się w naszych sklepach. Dystrybutor - firma CD Projekt - cały czas spekuluje nad lokalizacją tego dodatku. Osobiście bardziej chciałbym, aby się tak stało, gdyż dodatek jest bardzo dobry. Być może przemawia przeze mnie silna miłość do tego tytułu, lecz zapewniam was, iż The Northern Expansion nie jest tylko i wyłącznie przygotowanym na szybko zestawem kilku questów. Prezentuję naprawdę bardzo przyjazny poziom i gorąco zachęcam do zapoznania się z nim. □

### INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

Hastro Interactive

#### Dystrybutor:

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

#### Internet:

<http://www.majestyquest.com>

#### Wymagania:

P 166, 32 RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa

#### Akcelerator:

niewymagany

Ocena:  
**8**

#### Plusy:

- nowe questy, potwory, czary, budynki etc.
- nadal świetny KLIMAT i GRYWALNOŚĆ

#### Minusy:

- wymaga pełnej wersji Majesty

# UDERZ W NUDE

20 30 40 50 60

STATS

SCORE 100

FUEL 99

TEMP 56

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE, ZOBACZ CO SIĘ DZIEJE, W CYBERPRZESTRZENI, POCZUJ PAŁER NAJNOWSZYCH GIER, WŁĄCZ GAME ONE, JEDYNY KANAŁ TELEWIZYJNY O GRACH KOMPUTEROWYCH!

GAME ONE DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE CYFRA +

ZAMÓW: (0 22) 54 53 999

GAME ONE

CD-ACTION 06/2001 CDA? W to mi graj!

# EMPEROR

## BATTLE FOR DUNE

W chwili gdy usłyszałem, jakim tytułem przyjdzie mi się zająć, gęsia skóra zagościła na moich plecach. Z początku nie byłem do końca świadom, z jakiego powodu wystąpiły u mnie takie objawy. Wziąłem pod uwagę dwie możliwości. Po pierwsze, ogarnął mnie strach i obrzydzenie spowodowane faktem, iż Westwood Studios po zeszłoroczej porażce, którą niewątpliwie była Dune 2000, ponownie chce skałać ten wielce uznany tytuł komputerowy, filmowy, a przede wszystkim książkowy.

### LEGIONista

Po drugie, zastanawiałem się, czy to nie jest przypadkiem oznaka ekscytacji, czy też niezdrewego podniecenia wywołanego brzmieniem słowa Dune. Teoretyzowanie na ten temat mogłym przeciągać w nieskończoność, ale to niewątpliwie spowodowało, że nie przeczytałem kolejnej linijki tekstu. Więc kończę już analizę, którą opartem na spekulacjach i przechodze do eksperymentalnej metody badawczej, a ta może powie mi, jak i wam o wiele więcej.

Dune - Arakis, cóż, te słowa wywołują wiele skojarzeń. Wydawałoby się, że temat został już wyczerpany, przynajmniej dla szerokiego kregu odbiorców. Pozostali tylko nieliczni (zastrengam, że to bardzo względne pojęcie), którzy zdolali przebrać przez całą mistryczną historię opowiadanej przez Franka Herberta w zajmujących kilka tysię-



Gra zrobiła na mnie naprawdę wielkie wrażenie i mimo kilku małych buraczków uważam, że może być uznana za jeden z lepszych RTS-ów ostatnich lat, a wiele rozwiązań w niej zastosowanych wyznaczy kierunek rozwoju tego gatunku.



nymi sprawie "dunoentuzjastami" znajdą się osoby, które po porażce Dune 2000 sięgną po nową produkcję Westwood Studios? Jak pamiętamy, Dune 2000 poprzedzona wielomiesięczną kampanią reklamową, rozbudziła apetyt do tego stopnia, że co niektórych po jej ukazaniu się dopadła cięcka choroba wrzodowa.

Westwood zostało poddane pod naprawdę ostrą krytykę i nik nie spodziewał się, że podejmie ryzyko ponownego sięgnięcia do pracy Franka Herberta? Co więcej, ponownie wykorzystał temat na gruncie strategii czasu rzeczywistego.

Sieć i prasa już od dłuższego czasu wypełniona jest całą masą spekulacji i powieści na ten temat. Westwood zaś uparcie twierdzi, że to swego rodzaju zadośćuczynienie za niespełnione marzenia graczy związane z Dune'ą 2000. Emperor: Battle of Dune to produkcja, która ma na celu rozbudzić w naszych umysłach fascynację pustynną planetą Arrakis i spowodować co najmniej kilku miesięczne "spustynnie" ekranów naszych monitorów. Czy rzeczywistość dorówna tym obietnicom? Przekonajmy się, koszcząc po raz kolejny bezczelne i mistryne przypisy, jaką jest Melanż.

Imperator Padishah Fryderyk IV żyje. Nie był to facet, który zasługiwał zbytnio na milion imperatora. Snując intragi związane z panowaniem nad Arrakis, skłocił Atrydów i Harkonnenów, jednak nie dążył swego i nie utrzymał się zbyt długo na tronie. Pustynna planeta znów stała się ośrodkiem. Taki skarb jak melanż - prawa, dzięki której ludzkość może sięgać po gwiazdy, jak i zajrzeć w głęb siebie - po prostu nie pozostaje niczyja. W tym miejscu rozpo-

cy stron powieściach cyklu Dune. Osobni-

cy, którzy obowiązkowo raz w tygodniu oglądają film Davida Lynch'a o tym samym tytule czy też co najmniej raz w roku sięgają na zakurzoną półkę, aby po raz narty zainstalować nieśmiertelną Dune 2.

Czy poza tak oddanymi sprawie "dunoentuzjastami" znajdą się osoby, które po porażce Dune 2000 sięgną po nową produkcję Westwood Studios? Jak pamiętamy, Dune 2000 poprzedzona wielomiesięczną kampanią reklamową, rozbudziła apetyt do tego stopnia, że co niektórych po jej ukazaniu się dopadła cięcka choroba wrzodowa.

Pamiętacie jeszcze słowa: "ten, kto rządzi przyprawą, rządzi wszechświatem", wydaje się, że nie straciły nic ze swojej aktualności. Władza pociąga najbardziej tych, którzy ją sprawują, lub tych, którzy kiedykolwiek sprawowali ją. Aże w wyścigu po władzę liczą się tylko najsilniejsi, ponownie zetknijmy się z trzema największymi potęgami wszechświata. Dla większości graczy przedstawienie trzech głównych domów będących stronami konfliktu może wydawać się niepotrzebne, ale proszę o wybaczenie mi tego, ze względu na tych, którzy po raz pierwszy spojrzeli na pustynną planetę. Z drugiej strony układ polityczny, wydawałoby się dobrze znany we wszechświecie, zmienił się znacznie, więc tym, którzy doskonale orientują się w sytuacji, przydaje się odrębna aktualność.

Rozpoczniemy od Atrydów: to dom, który swoje korzenie wywodzi z pięknej i w większości pokrytej oceanem planety Caladan. To tradycyjnie najsłachetniejszy z rodów, który jak jedynie obstaje przy przestrzeganiu zasad życia



zgodnego z honorem i sprawiedliwością. Ich społeczeństwo stoi wysoko w hierarchii prowadzącej do raju: jego członkowie są bardzo zdyscyplinowani i żyją w dobrobycie, poza tym są lojalni i oddani władzy, co powoduje, że ich żołnierze są najgroźniejszymi wojownikami we wszechświecie. Walczą z oddaniem i do samego

końca, zawsze pozostają lojalni wobec swoich sojuszników.

Harkonnenowie to zupełne przeciwnieństwo domu Atrydów. Zbudowali swoje imperium w oparciu o strach i terror. Ich siła jest olbrzymią zapleczem przemysłowym, które bezustannie pracuje na potrzeby wojskowe. Żołnierze Harkonnenów mają zawsze tylko trzy wyjścia: zginąć na polu walki, skazać się na śmierć w wyniku odniesionej porażki lub wygrać. Wybór wydaje się łatwy, zatem nie ma mowy, aby tanio sprzedać swoją skórę. Rządzi nim Baron Rakan - maniakalnie usposobiony człowiek, który pała (jak i zresztą pozostali



Harkonnenowie) straszliwą nienawiść do Atrydów. Kolebką Harkonnenów jest zdewastowana i jałowa planeta Giedi Prime.

Trzecia - i jak do tej pory najmniej doceniana strona konfliktu - to Ordosi. Westwood już w zapowiedziach wspominało dużo na ich temat, budując wokół nich atmosferę tajemniczości.

Ordosi - zepsuta arystokracja, otrząsnąwszy się z szoku wywołanego porażką na Arakis, zdolali się skonsolidować, chociaż w dalszym ciągu nie ma mowy o jednowładztwie, a o wszystkim decydują pieśniadze. Wzmoc-

nieni sojuszami z rodem Ix i Tiellax pokazują w Emperor na co ich stać. Ich technologia wojenna niesamowicie zyskała w odniesieniu do ostatniego starcia i dzięki nielegalnym ulepszeniom biega na głowę pozostałe rody. Niestety, lojalności nie da się kupić za pieniądze.

Uczestnicy starcia wydają się być znajomi, nie wyczerpują jednak możliwości wyboru.

Obok nich pojawiają się jeszcze inne mające niesamowity wpływ na fabułę, jak i walkę strony. Chodzi o pięć dodatkowych klanów, które w zależności od tego, jakie robisz postępy na polu walki, jak i w jakim stopniu jesteś dobrym dyplomatą (tak dyplomata) mogą stać po twojej stronie, w obronie twojej sprawy.

W Dune'ie 2, jak i 2000, w niewielkim stopniu można zauważać udział oddziałów Frremenów i rodu Ix po stronie Atrydów. Udział ten był jednak mało znaczący i raczej symboliczny niż taktyczny.

W Emperor: Battle of Dune zawieranie sojuszy nabiera podstawowego znaczenia, w tym sensie, że jest kluczem do odniesienia zwycięstwa. Sojusz przydaje się zarówno przed, jak i w trakcie prowadzenia walk, gdyż z jednej strony działa na psychologię przeciwnika, a z drugiej potencjalni sojusznicy dziwnym trafem są w posiadaniu najbardziej



potrzebnych technologii we wszechświecie, co daje przewagę w nie-uniknionym przecieście starciu.

Pierwszy z tych pomniejszych rodów to wspomniany wyżej Ix. Technokratyczne i skierowane na rozwój technologiczny społeczeństwo, które niestety patrzy z góry na społeczności stojące niżżej na drabinie ewolucji. Nie ma szans, aby zawrzeć z nimi traktat, będąc równocześnie w sojuszu z Fremenami, których skądinąd uważają za dzikusów.

Kolejny ród to fanatyczni Teilauxowie, zwący siebie świętymi. Ich wierzenia i nauka doprowadziły do odkrycia technologii, która pozwala na zmartwychwstanie. Może nie w dosłownym tego słowa znaczeniu, ale umożliwiającej jednak doskonale sklonowanie wybranej osoby, w tym stworzenie wspaniałej armii klonów-zom-



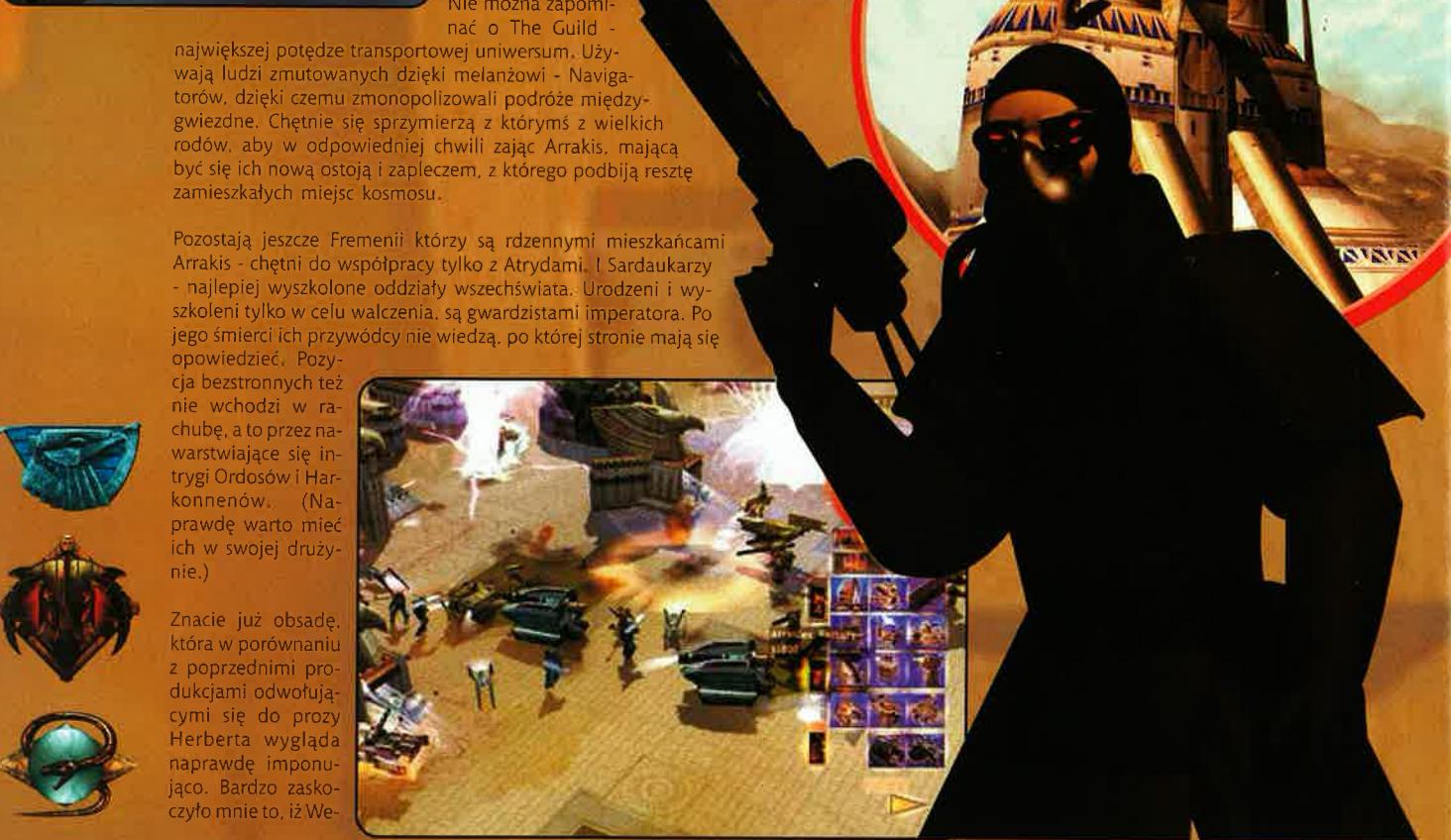
bii posłuszych wszelkim rozkazom. Teilauxowie prowadzą swój Jihad, który ma na celu usunięcie wszelkich nieorganicznych urządzeń we wszechświecie. Nie uznają żadnych in-

nych sojuszu, gdyż Ixowie to ich rywale w interesach. Fremenii konkurują z nimi pod względem wyznaniowym, a Sardaukarzy zbezczeszli ich relikwie. Jedy-ny sojuszniczko to The Guild, którzy i tak w swoim czasie zostaną wyeliminowani. To za sprawę Teilauxów i ich biotechnologii doszło do zmartwychwstania Radishacha Fridericka IV, który stał się ma-riionką w rękach Ordosów (skandal i zamieszanie dyplomatyczne na skalę wszechświata).

Nie można zapomie-nąć o The Guild - największej potędze transportowej uniwersum. Uży-wają ludzi zmuntowanych dzięki melanżowi - Naviga-torów, dzięki czemu zmonopolizowali podróże międzymiędziewie. Chętnie się sprzymierzą z ktrymś z wielkich rodów, aby w odpowiedniej chwili zająć Arrakis, mającą być się ich nową ostoją i zapleczem, z którego podbiją resztę zamieszkałych miejsc kosmosu.

Pozostają jeszcze Fremenii którzy są rdzennymi mieszkańcówi Arrakis - chętni do współpracy tylko z Atrydami. I Sardaukarzy - najlepiej wyszkolone oddziały wszechświata. Urodzeni i wy-szkoleni tylko w celu walcania, są gwardzistami imperatora. Po jego śmierci ich przywódcy nie wiedzą, po której stronie mają się opowiedzieć. Pozy-cja bezstronnych też nie wchodzi w ra-chubę, a to przez na-warstwujące się in-trigie Ordosów i Harkonenów. (Na-prawdę warto mieć ich w swojej dru-żynie.)

Znacie już obsadę, która w porównaniu z poprzednimi produkcjami odwoływa-cymi się do prozy Herberta wygląda naprawdę imponująco. Bardzo zasko-czyło mnie to, iż We-



stwo tak wiernie trzyma się "faktów". Sojusze, strony konfliktów, kulisy rywalizacji o dominację nad Arrakis nie są tylko pustymi ikonami na głównym ekranie menu gry. Rozbudowane sekwencje filmu (poczytając od wspomnianego 10-minutowego intro) tworzą wspaniałą fabu-lę, która mimo że jest strategią czasu rzeczywistego, to nie ogranicza się do schematycznego przechodzenia kolejnych misji podczas kolejnych kampanii.

W trakcie gry żadna ze stron nie trzyma się sztywno i wedle przyjętego z innych produkcji Westwood Studios scenariusza. Większość dwóch posunięć ma wpływ na przebieg gry, a do zwycięstwa nie prowadzi bynajmniej jedna droga. To ty decydujesz, w którym miejscu zaatakujesz, czy w ogóle warto, a nawet czy nie lepiej wyczołać się z określonego terytorium. Zawsze w takiej sytuacji możesz spojrzeć na mapę strategiczną danej planety (tak, danej planety, bo planet jest więcej, ale o tym niżej), by zorientować się w sytuacji. Posunięcia na skalę strategiczną, w tym również dyplomacia, decydują o tym, jaki będzie przebieg i warunki rzeczywistej walki, w której liczą się twoje umiejętności taktyczne.

Oczywiście każde małe zwycięstwo zbliża się do celu, ale pamiętaj, aby dobrze mierzyć siły na zamiarze i od początku planować sobie giętką strategię i nie pozwolić przeciwnikowi zapędzić się w koziego róg. Takie połączenie strategii z taktyką wpływa niesamowicie na grywalność, pozwala na samodzielne kształcenie przebiegu rozgrywki i wydaje się być rewolucyjnym rozwiązaniem, jeżeli chodzi o gry z rodziną RTS.

Teraz twórcy umożliwiły nam walkę na innych planetach poza Dune'a.

Tak, droga do zwycięstwa nie koniecz-nie prowadzi przez pustynne pola zorane przez czerwów.

Toczymy również



przeobrażeniem na rzecz wojsk pieszych, pojawiły się prawdziwe mechy, których atrybutem w dalszym ciągu pozostaje lotnictwo.

Harkonenowie opierają siłę ataku na taktyce ciężkiej broni i dużej sile ognia, przy czym stworzyli pojazdy, które nisząc nie tylko wroga, ale potrzebne mu zasoby by przyprawiły.

U Ordosów zaszły największe zmiany w technologii wojennej. Teraz posługują się wojskiem sklonowanym, stosując broń chemiczną, używając poduszek magnetycznych i broni energetycznej. Więcej na ten temat nic nie powiem, nie chcę psuć zabawy, gdyż jednostki naprawdę robią wielkie wrażenie, zwłaszcza że oglądamy je w pełnym 3D.

Tak, Westwood całkowicie zmienił engine. Od-działy możemy obejrzeć dokładnie z każdej stro-ny, a sterowanie nimi zostało pomyślane w taki sposób, aby prowadzenie walki było możliwe z każdego punktu. Stopień do-

pracowania poszczególnych oddziałów jest na-prawdę "powalający", momentami miałem wrażenie, że widzę białą oczu poleskującą za goglami Sardaukarów. Twórcy położyli nacisk na warunki pogodowe panujące nad poszczególnymi obszarami planety. Największe wraże-nie robi trąba powietrzna, która na-prawdę nie zostawia niczego na swojej drodze, unosząc w powietrzu pojazdy i piechotę, a także uszkadzając budynki.

Nie mogło zabraknąć czerwów pustyni, który tym razem swą paszczą ogar-nią dosłownie pół ekranu i jest w stanie zeżreć dziesiątki oddziałów na-raz. Co do Imperatora, to pod wzgłe-dem graficznym wygląda iście impe-ratorsko.

Na koniec wspomnę jeszcze, że Em-pe-ror: Battle of Dune ilustrowany jest doskonałą muzyką, która urze-ka różnorodność i nastrojem. Poza tym komunikaty pojazdów i odpowiedzi żołnierzy zanotowały znaczy postęp w odniesieniu do poprzednich produkcji Westwood Studios. Całość gry okraszona jest

masą filmów, które nakrecono w wielkim studiu WS, jak i na pustyni w Nevezdzie (łącznie 90 min), które nie tylko rozwijają fabułę, ale również potęgują wrażenia estetyczne. Zagrało w nich wiele (może nie pierwszej wielkości) gwiazd (Michael Dorn - Star Trek - wcielił się w postać Diuków Achilla; Michael McShane - Robin Hood: Księga Złodziei - zagrał Barona Rakana z domu Harkonenów). Gra zrobiła na mnie naprawdę wielkie wrażenie i mimo kilku buraczków (o których nie napiszę, bo są zbyt małe) uważałem, że może być uznana za jeden z lepszych RTS-ów ostatnich lat, a wiele rozwijała w nią zastosowanych wyznaczy nowe trendy w rozwoju tego gatunku.

#### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Westwood Studios

Dystrybutor:

IM Group tel. (022) 6422766

Internet:

www.westwood.ea.com/games/emp

Wymagania:

P233, 64 MB, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

konieczny

Ocena: **9**

Plusy:

- wspaniała fabuła
- wspaniałe engine graficzne
- duża grywalność
- mało minusów

Minusy:

- niewielu różnych drobnych błędów, które jednak w sumie nie przeszkadzają

# GILBERT GOODMATE

Od dziesięciu lat jestem zaprzysięgłymitośnikiem gier przygodowych. Gry te poddawano rozmaitym zmianom - ale co pewien czas pojawia się jakiś program nikomu nie znanej firmy, której produkt można określić jako przygodówkę w starym dobrym stylu. Tak było niedawno w przypadku "Najdłuższej podróży". Praktyka dnia codziennego potwierdza, że życie lubi robić niespodzianki. Niespodzianki zaś działają na mnie (dowiadujesz się, że jesteś jednym spadkobiercą amerykańskiego milionera ekscentryka), niemniej (zaraz potem zostajesz poinformowany, że całą masę spadkową zajęto na poczet zadłużenia, które znacznie przewyższają jej wartość, a służby podatkowe Wuja Samiego zatrzymają z ciebie ściągnąć resztę należności) tudzież obojętne (dowiadujesz się, że milioner, po którym dziedziczyłeś, był czarnoskórym gejem, transseksualistą wyznania mojżeszowego). Pojawianie się ciągle nowych gier przygodowych zaliczam oczywiście do tych pierwszych, mitych niespodzianek.

## El General Magnifico

Trzeba przyznać, że swego czasu przeżyłem kilka chwil grozy, kiedy jedna z moich ulubionych serii (myślę tu o King's Quest firmy Sierra) zamieniono na chłastanię 3D, w której nie liczyła się właściwie pomysłowość i umiejętności logicznego myślenia, ale ważna była rzeczność manualna. Na szczęście okazało się, że to tylko nieodpowiedzialny wybór kogoś z kierownictwa firmy i wcale nie jest powiedziane, że nie poznamy jeszcze dalszych losów panującej rodziny Daventry. Miłośnicy PwSDS (przygodówk w Starym Dobrym Stylu) wcale nie muszą jeszcze składać broni. Prawdziwości tej tezy dowiodły choćby



Nightlong. Najdłuższa podróż. Ward, a teraz... Gilbert Goodmate, nieznanej mi składnią firmy Preliusion.

Gra Gilbert Goodmate jest właśnie taką przygodówką, jaką mogła wyjść spod ręki np. Adriana Chmielarza. Jej bohater, niezwykłym zrządzeniem losu, zostaje wpłatającym w historię, w której bierze udział bez zbytniego entuzjazmu, ale też nie ociąga się - nie ma zresztą wyboru. Historia zaś jest oto taka...

W mitycznym królestwie Phungorii żył kiedyś zły czarodziej Bibi Karn (Bibi - to nie imię, tylko skrót od Big Bad). Jak wszystkich złych czarodziejów, tak i



tego charakteryzowała chwalebna maksymalizacja pragnień - chciał władzy nad całym światem, całej władzy nad całym światem i tylko władzy nad całym światem (podczas oglądania wprowadzenia do gry nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że gdzieś już tego drafa widziałem. No jakże! Moje wątpliwości rozwiało słynne wypowiadane przezem przezwisko niskim głosem zdanie: "And... now... you... die!").

Bohater jednak (wybrany do zadania nie dla swych cnót, tylko dla braku lepszego oden kandydata) nie stanął na wysokości zadania i nie zechciał umrzeć godnie, tylko - pozbawiony miecza - sięgnął po to, co miał pod ręką i cisał w niemiec (któremu na domiar złego - założył się - na mięce smierdziące z geby) dorodnym muchomorem smocznikowym. Srom był w rzeczy samej okrutny i złego czarodzieja diabli wzięli.

Oficjalnie, mieszkańców pobliskiej wioski wzięli sobie do serca "grzybia" historię i uczyńili z owego grzyba świętostią niemal narodową. Potomkowi bohatera obdarzyli zaszczytem pielegnowania owego grzyba, tak by stale był (jeden i drugi, jak miniemam) w razie czego pod ręką. Potem weszło w zwyczaj, że Strażnika Grzyba wybierano na dorocznym Festiwalu Letniego Przesilenia. Niestety... jeden z nich nie upilonował ogólnonarodowego skarbu, czego świadkiem był jedynie jego wnuk Gilbert. Strażnik padł ofiarą podstępego spisku.

W grze wcielasz się więc w Gilberta Goodmata - wnuka pechowego strażnika. Staruch został za swoje niedbalstwo skazany na śmierć przez energicznego (i to aż za bardzo) Szeryfa. Kraina władza wprowadzi nieco fajtłopawego Króla, ale ten w istocie jest tyranizowany przez Szeryfa (nikczemnego zgoda wzrostu) i niewiele ma do powiedzenia. Na całe szczęście Król ma dość energiczną córkę, której wcale się nie podoba fakt, że kurduplowaty Szeryf o

zjście napoleońskich ambicjach usurpuje sobie rolę Wykładni Praw. Miłująca sprawiedliwość księżniczka skłania do działania nieco niemrawego Gilberta, którego od tej pory będziesz animował.

Nie bez powodu powołałem się we wstępie na grę Adriana Ch. Oprawa graficzna obu programów jest dość podobna, a interfejs niewiele różni się od tamtego (co zasadniczo nie jest wadą gry!). Gra jest też bardzo dowcipna - kiedy na ryneczku miasteczka zobaczyłeś plakat "Aunt Mathilda wants you!" z wizerunkiem starszej pani w cylindrze i o prześliczny, wbitym w patrzącą go wzrokiem, wskazującą na palcem od razu zrozumiałem, że gracz i miłośnicy "Simona Sorcerera", "Księcia i Tchóra", a także wielbicieli Freddiego Farkasa oraz Larry Laffera znów znaleźli coś dla siebie.

Jak w każdej typowej przygodówce będziesz musiał dokonywać rozmaitych czynów, odwolując się raczej do tkwiącego w każdym z nas ziarenka pomysłowości niż do żadnych czynów Wielkich i Niewykonnych, ta bowiem zwykłe śpi w nas niezwykle mocno i nie daje się obudzić. Popychając akcję do przodu, nie wiele wskórasz sił - będziesz się musiał za to uciekać do niezbyt godnych podstępów, wśród których znajdziesz się straszenie prosięcia reżni, ogolenie owcy szabłą (piękna animacja!), kradzież psa ślepcowi (wprawdzie niewidomemu tylko na jedno oko, ale zawsze), rozwalenie na oczach niewinnej dziewczyny, maszyny fantowej, podłożenie niejednej świnie kurduplowi strzegacemu skarbów Wikingów, podszywanie się pod króla i tym podobne niecne sztuczki. Z drugiej strony dziedzictwo uratowania dziadka, którego "wróbiono" w zaniebanie obowiązków, to rzecz chwalebna i godna wysiłków.

Z drugiej jednak strony są, bo ludzie, którzy lubią delektować się smakiem nowości, a trzeba przyznać, że niemal każda z nowych poznanych w grze osób ma do opowiedzenia niezwykle barwną i zabawną historyjkę, która wprowadzi nie zawsze popycha akcję, ale dodaje grze uroku. Na przykład szewc Saul w ryneczku, stuknięty kanonier na wieży, tchórzliwy Wilking w tawernie - każdy z nich to temat na osobne opowiadanie.

Jak każda PwSDS (przygodówka w Starym Dobrym Stylu) gra można w dowolnym momencie zapisać, ma też ona opcję wyświetlanego tekstu dialogu. Wszystko to sprawia, że jest prawdziwym rodzykiem dla tych, którzy lubią dobrą zabawę i niebanalne rozwiązywanie. Drugą (poza irytującą niekiedy żmudnymi dialogami) wadą jest pewna sztywność ruchów bohatera, który nawet w sytuacjach, w których żółw byłby się porwał do galopu, porusza się powoli, z godnością mistrza ceremonii na ucieczce weselej zombiach. Ale ostatecznie wiemy, że jest człowiekiem raczej refleksyjnym, a ci nie są skłonni do ruchów nagłych i gwałtownych.

I na koniec wada trzecia, która dla mnie wadą nie jest, ale może pozbawić przyjemności z gry wielu naszych czytelników. Do gry trzeba dobrze znać lengtyd. Nie ma rady... "Disce puer latrine..." - czy jakoś tak. Uczcie się chłopcy, bo niewielkie są szanse, że ktoś te gospodzcy, choć niewątpliwie jest tego godna - bardziej może niż okryczane roznajmione gry strategiczne (nie poprawiać), które - mimo iż każdą się reklamują jako przełomową, niepowtarzalną i ukazującą nowe oblicze radości - są do siebie podobne jak powierzchnia jaja (i tak samo fascynujące). Nie będę okrywać, ale wszyscy doskonale wiecie, o jakich grach mówię. Sposród wielu gier FPP, RTS-ów i RPG, jakie ostatnio spolszczone, jedyną i naprawdę na to zasługującą była gra... eee... mmm... no, może nawet i ona nie.

I na koniec wada drobnutka, ale poważna: Otóż twórcy tak się zachwycili swoimi dokonaniami w dziedzinie animacji intra, że jego część trzeba oglądać za każdym razem po uruchomieniu gry i nie ma sposobu, by go "skipnąć". Nie jest to wada wielka, ale irytująca.

### INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:

PRELIUSION INC

Dystrybutor:

L.E.M. tel. (022) 6420165

Internet:

www.preliusion.com

Wymagania:

P 166 Windows 95/98/ME/2000/  
NT4.0, 32 MB RAM, CDX4

Akcelerator:

niepotrzebny

Ocena:  
8

Plusy:

• Dowcip sylwetkowy

• Pomysłowe rozwiązania zagadek

Minusy:

• Pewna sztywność animacji bohatera.

• Przydługie dialogi

CD-ACTION | 06/2001 | CDA? W to mi graj!

CD-ACTION | 06/2001 | CDA? W to mi graj!

www.valkiria.net



## Rekrutacja!

Rozpoczął się nabór do  
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś  
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy  
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?  
Zaciagnij się i odleć!

## Jesteśmy

► inni od innych  
► najlepsi z najlepszych  
► najszybsi z najszybszych  
► skromni

## W V-Sieci znajdziesz

► podsystem RPG  
► podsystem gier  
komputerowych  
► sklep internetowy  
► galerie  
► konkursy, nagrody

► aktualizacja co godzinę  
► interaktywność do boku  
► niespotykane rozwiązania  
► pełna swoboda  
wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier  
i najlepsze ceny tylko  
dla żołnierzy Valkirii.

► Dołącz do najbardziej  
aktywnej społeczności  
graczy!

login

terminal V.30

# Space Tripper

Nie da się ukryć, że liczba i jakość gier rzeczywistociowych - tych najbardziej klasycznych - na PC nie nastraja gracza optymistycznie. Owszem, można taką sytuację tłumaczyć faktem, że dla miłośników katowania klawiszy tutajże dżojstika przeznaczone są konsole, ale co z tymi, którzy tak jak ja nie zamierają kupować żadnego pudełka przeznaczonego tylko do gier?

Yasiu

Niestety, odpowiedź nie jest radosna - musimy wybierać spośród naprawdę mizernej oferty produktów dostępnych w sklepach lub eventualnie szukać, perełek wśród masy mizernych gier free- i shareware'owych. Moim zdaniem jest to co najmniej dziwne. Moc przerobowa współczesnych domowych komputerów jest nieporównywalnie większa od starych automatów na monety, a jednak to właśnie na automatach wielu z nas grało w najbardziej przykuwające uwagę gry. Najczęściej były to również gierki niezmiernie proste, choć np. o rozwałce wszystkiego, co się rusza i już. Przy dzisiejszych możliwościach graficznych pęcetów, aż się prosi o gry z taką samą ideą, ale w nowej oprawie.

No i oczywiście od czasu do czasu zdarza się, że coś się pojawia i, tak jak w tym wypadku, jest to coś naprawdę dobrego.

Space Tripper to wspomniana wcześniej idea bardzo prostego shooter'a, zrealizowana przy użyciu mniej dla oka, trójwymiarowej grafiki. Nie ma tu nic skomplikowanego, patrzmy z góry na wycinek terenu akcji i kierujemy naszym pojazdem tak, że zniszczyć wszystko, co staje nam na drodze, ponadto samemu nie dać się zlikwidować. Jedyna innowacja polega na możliwości zatrzymywania naszego stateczku i dowolnego poruszania się po całej planszy. Wykroczenie wszystkich przeciwników powoduje zaliczenie poziomu i przejście do następnego, w którym czekają jeszcze bardziej wymagający przeciwnicy. Ich wybór, jak przystało na ten rodzaj gry, jest całkiem spory i nie pozwala się nudzić. Rzeczą jasną, przeciwnicy z poziomu na poziom są coraz silniejsi i żeby im pododać, należy umiejętnie korzystać z dwóch rodzajów broni, w jaki uzbrojono nasz stateczek. Nie dość, że trzeba strzelać celnie, to nie można sobie pozwolić na omijanie, znajdziec poprawiających się strzały niebieskiego lub czerwonego dżałka. Wszystko to prowadzi do celu, jakim - klasycznie już - jest pokonanie bosasa pilnującego końca poziomu.



Żeby gracz mógł dłużej cieszyć się Space Tripperem, jego autorzy w znaczny sposób wyśrubowali poziom trudności. To, co w menu nazywano easy, jest chyba kpiąką z tego słowa, bo już na tym poziomie gra wymaga naprawdę wysokich umiejętności. Po paru chwilach treningu doszedłem najdalej do piątego poziomu. Oczywiście mamy tu trzy dostępne życie, ale to jedyna rzecz, która trochę ułatwia nam grę. Nie ma nagrywania stanu gry lub zaczynania od któregoś poziomu - śmierć, wpis na listę rekordów i od nowa.

Z jednej strony powoduje to, że ukończenie gry zajmuje naprawdę sporo czasu, ale z drugiej strony każdemu chyba może się zdnić przechodzenie w kółko tych samych poziomów. Współczesni gracze przyzwyczajeni do klawiszy szybkiego zapisu i do dowolnej (no prawie) możliwości zapisywania stanu rozgrywki mogą czuć się trochę sfrustrowani.

Nie zmienia to jednak faktu, że Space Tripper jest grą o wspaniałym wyglądzie i dającą sporo rozrywki. Jeśli chcesz się wyzwać, dać odpoczynek szarym komórkom - wystarczy pół godziny zabawy i napięcie znika. Końcową ocenę trochę obniża fakt, że nie jest to tytuł dla każdego, mniej wyrobieni gracze przerzą się poziomem trudności i nie będą się dobrze bawić. Każdego, kto nie jest do końca pewien, czy Space Tripper to jest to, odsyłam do poprzedniego numeru CDA, w którym zamieściliśmy demo. Zainteresowani zakupem (cena - 12 dolarów) powinni udało się na stronę producenta - link w stope.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Pom Pom

**Dystrybutor:**  
Pom Pom

**Internet:**  
www.pompom.org.uk

**Wymagania:**

PII 450, 64 MB RAM

**Akcelerator:**  
konieczny i zgodny z OpenGL

**Plusy:**  
• gierka prosta, szybka i wciągająca  
• spory poziom trudności  
• ładna grafika

**Minusy:**  
• poziom trudności...

Ocena:  
**9**

DODAJ DO PUDŁA 05.2001

# Battle Isle: The Andosia War PL

Z najnowszym zakończeniem wojny Andosii lub Andosii nie da się ukryć, że gry z tego typu tematyką nie są zbyt popularne. Ależ jednak jestem zadowolony z jakością gry, a co najważniejsze, że jest to jedyna polska wersja gry, a kolejne przyciągnięcie ludzi do gry powinno być łatwe. Gra nie jest zbyt skomplikowana, ale jest zbyt skomplikowana, aby być tylko na spłyty. Nie mówiąc o paru fajnych bonusach, połączonych tak, aby działały, co czyni gry z tego typu tematyką niezwykle interesującą. Zdecydowanie warto kupić i nie wątpię.

Allor

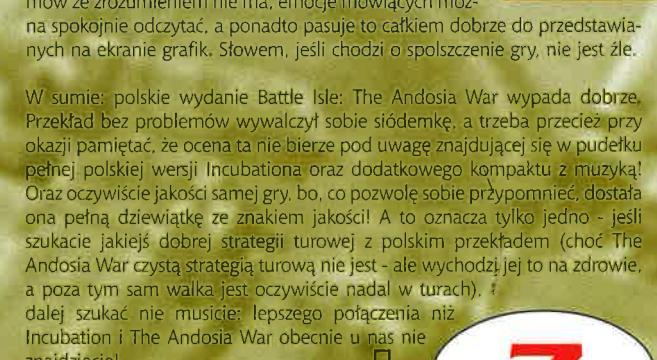
Od nich to właśnie pozwoli sobie zacząć. Otóż w pudełku dostajemy nie jedną, ale trzy płyty CD, mimo że sama gra mieści się na jednym CD. Dwa pozostałe nie są jednak wcale bonusowymi CDR-ami, (uwaga, uwaga), a pełną polską wersją Incubationa oraz dodatkowy kompakt z muzyką z tej gry i dodatkowo z paru innych gier Blue Byte! Poza ścieżką muzyczną Battle Isle Phase Four (tak Incubation nazywany swego czasu) znajduje się również na nim tło światnego Archimedean Dynasty czy Extreme Assaulta - jednak, czy ktoś te gry jeszcze pamięta (ech, a AD było takie świetne!)?

W dodatku całe pudełko kosztuje dziesięćdziesiąt dziewięć złotych, a więc nie można się przyczepić, że za dodatki każe się nam stano placić. Bo jeśli ktoś jeszcze Incubationa nie ma - no cóż, wypada tylko przypomnieć, że wielu gier turowych - tak klimatycznych strategii na poziomie pojedynczych żołnierzy - niestety nie ma. Zresztą grafika czy dźwięki wcale nie odstraszą i trzeba się raczej zmuszać, by nie zagrać. Ponadto tych parę lat, które minęły, niemal w ogóle po niej nie widać! Szkoła tylko, że zamiast CDka z muzyką (fakt, świetna, ale... ale to w końcu tylko muzyka) nie dołączono dodatkowych misji do Incubationa - ech, to by się dopiero działało! No, ale nie o Incubationie miałem pisać, a o spolszczeniu Battle Isle. A tak na marginesie - Incubation jest także w wersji PL!

Wracając zaś do The Andosia War i jego spolszczenia. Jako że staje się to standardem, na język polski przetłoczeno wszystko: od pudełka poczynając, przez instrukcję i opisy jednostek, aż na samej grze kończąc - i to zarówno od strony tekstuowej, jak i "mówionej". Co się zaś tyczy jakości przekładu... hmm, ogólnie rzeczą biorąc, że nie jest. Zwłaszcza jeśli ktoś traktuje instrukcję jako źródło wiedzy, a nie poemat liryczny. Przy takim, moim zdaniem zdrowym, podejściu w opisie "jednostek i budowli" - przyczepić można by się jedynie do kolejności - bowiem nie zmieniono jej, natomiast przetłoczeno nazwy własne, więc układ książeczków staje się nieco chaotyczny. Jest wprawdzie dostępny dokładny spis

treści, ale niestety nie rozwiązuje on wszystkiego, tym bardziej że można było przecież albo pozostawić nazwy angielskie, albo zmienić kolejność opisu. Ań jedno, ani drugie rozwiązanie nie należy przecież do trudnych, a pozwolioby uniknąć problemów z przejrzystością.

Nie szczerze instrukcja z racji swej struktury na tego typu przypadkości już nie cierpi, co wcale nie znaczy, że pozostaje bez wad - językowi puńscy bez większych problemów znajdą w niej (podobnie jak we wcześniej wspomnianych "jednostkach i budowlach") sformułowania przeniesione żywem z angielskiego. Cóż, nie da się ukryć, że obecnie instrukcje traktuje się niestety po macoszemu. Niemal wszyscy dystrybutorzy wprawdzie dodają instrukcje



7

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Blue Byte

**Dystrybutor:**  
CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

**Internet:**  
http://www.bluebyte.net

**Wymagania:**

PII 300 MHz (alecany PIII 600), 64 MB RAM (polecane 128 MB), akcelerator z 8 MB RAM (polecane 32 MB), DirectX 7+, CD-ROM x4, W95+/2000

**Akcelerator:**

wymagany

**Plusy:**

• Incubation w środku  
• CD z muzyką

• dwie książeczki po polsku:

• instrukcja i spis jednostek

• w ogóle wszystko po polsku

**Minusy:**

• w niektórych momentach polski przechodzi niestety w "polaskę..."

# Cywylizacja III

## Próba czasu

Oryginalna Cywilizacja była jednym z kamieni milowych w rozwoju gier komputerowych. Swoboda, jaką oferowała graczom, liczba jednostek, budowli, które można było wybudować, technologii, wynalazków, które czekały na odkrycie, cudów świata, które wprowadzały w zachwyt wrogów - tak, było to osiągnięcie ze wszech miar godne zachwytu! Dodatkowo wbudowany generator świata sprawiał, że gra ta nie miała się prawa znudzić i po paru latach! Oczywiście, tak świetny produkt nie został zapomniany, ażkolwiek kolejne jego wcielenia przyniosły zmiany już tylko kosmetyczne: dodawano jednostki, naprawiano interfejs, kuszonko dodatkowymi scenariuszami, nie zmieniając jednak podstaw. Nie inaczej ma się sprawia z Próbą czasu...

### StrangeOne

Waśnie z Próbą czasu sprawy mają się jeszcze gorzej. Bo w jej przypadku mamy do czynienia ze spolszczeniem Civilization II: Test of Time, a gra ta ukazała się po raz pierwszy w roku, jakby to delikatnie powiedzieć... a co tam, 1999. Tak, dobrze przeczytałeś... Premiera angielskiej Próbą czasu miała miejsce niemal trzy lata temu! Jej pierwszą recenzję zamieściliśmy zaś w listopadzie dnia wieczesnego dnia tego - a to już przecież kawał czasu... I żeby nie było niedomówień - jest to nadal praktycznie ta sama gra! (Jedyna różnica to język, w którym pojawiają się na ekranie teksty.) Już sam upływu czasu powinien włączyć sygnał alarmowy, tym bardziej że i oryginalny Test of Time był na dobrą sprawę jedynie odgraniczony Cywilizacją II z dodatkowymi scenariuszami - a to znaczy, że mamy obecnie do czynienia z wykopaliem, którego prawdziwy wiek można oszacować już chyba tylko metodą węgla aktywnego.

Jednak od czasu do czasu i w wykopali-



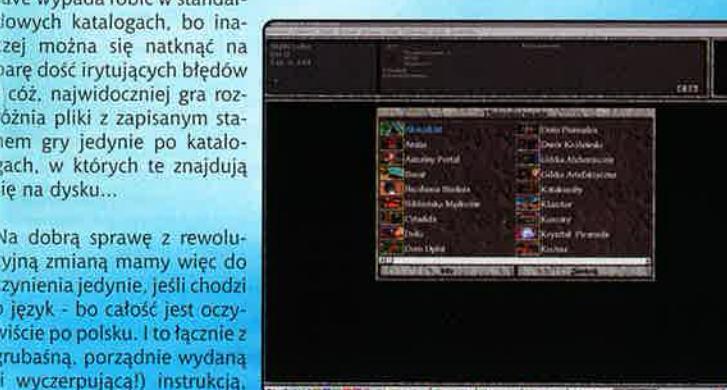
skach można natrafić na coś bardzo interesującego, dlatego też zamiast zgrzytać zębami z powodu wieku gry, znacznie sensowniej jest ją po prostu uruchomić i przekonać się na własne oczy, czym ma się do czynienia. Tak też postaram się...

...jednakowoż nie był to wcale tak dobry pomysł, jak się początkowo wydawało. Wiek gry robi bowiem swoje i ktoś nie przygotowany może przeżyć bardzo niemal szok. Coż, wygląd ekranu z bijącymi z monitora pikselami jest w najlepszym razie przykry. W mojej bowiem, jak widać niezbyt dobrej, pamięci (a także, saniem twierdz, niemal każdego, kto nie stracił paru ostatnich lat na rozbudowę kolejnych wersji swojego imperium) Cywilizacje zachowały się nie jako tytuły powa-

Maniakom strategii zapewni całe miesiące dobrej zabawy, ale obawiam się, że bardzo wielu początkujących po prostu ją odrzuci! Jeśli jednak ktoś chciałby wejść w magiczny świat Cywilizacji, a nie przerąga go słaba grafika, to polecam!

ogranicza się w nich do jednej! I tylko mapy, bo w takim na przykład fantazy mamy jeszcze osobną mapę dla morskich głębin, głębokich podzieli oraz chmur - czyli w sumie mamy do podbicia aż cztery mapy! Lalande 21185 również rozgrywa się na czterech osobnych mapach, które odpowiadają onie powierzchni planety, jej księżycom oraz gazowemu gigantowi i wielkiej platformie kosmicznej.

Na rozbudowę zmiany się jednak nie kończą, bo scenariusze te wprowadzają również nowe, zupełnie nowe jednostki, nowe technologie, nowe wynalazki i nowe budynki - właściwie wszystko jest w nich nowe! Ale żeby nie było zbyt pięknie, to od razu trzeba nadmienić, że nie należy oczekiwac po tym fakcie jakiejś rewolucji, ponieważ rozgrywka



na dobrą sprawę pozostała taka sama, ale inaczej nie byłaby to przecież Cywilizacja. Co więcej, po bliższym spotkaniu z grą dochodzi się do wniosku, że bardzo wielu nowym wynalazkiem poznano właściwie jedynie wygląd i nazwę - schemat rozwoju różni się bowiem bardzo niewiele, a dodatkowo w wielu miejscach (zwłaszcza w s.f.) ma on po prostu dziury! Ale coż, są to w końcu jedynie dodatkowe mapy, a nie nowa gra... A tak na marginesie - save wypada robić w standarodowych katalogach, bo inaczej można się natkać na parę dość irytuujących błędów - coż, najwidoczniej gra rozróżnia pliki z zapisanym stanem gry jedynie po katalogach, w których te znajdują się na dysku...

Na dobrą sprawę z rewolucyjną zmianą mamy więc do czynienia jedynie. Jeśli chodzi o język - bo całość jest oczywiście po polsku. I to łącznie z grubą, porządnie wydaną (i wyczerpującą!) instrukcją, w dodatku uzupełnioną bardzo dokładnym indeksem rzeczowym. Już choćby za to należą się CD Projektowi duże brawa, bo stanowi ona potężną skarbnicę wiedzy, która nawet początkujących zmieni w całkiem sprawnych przywódców! Czego to w niej nie ma? Od opisu



INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

Microprose

#### Dystrybutor:

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

#### Internet:

<http://www.cdprojekt.com>

#### Wymagania:

P166, Windows 9x; 16 RAM

#### Akcelerator:

zbędny!

#### Plusy:

- pełne spolszczenie
- wyczerpująca instrukcja
- niskie wymagania sprzętowe
- jakby nie było, jest to Cywilizacja

#### Minusy:

- gra ma już prawie trzy lata
- a po spolszczeniu nic się nie zmieniło

instalacji, przez krótki samouczek dla niecierpliwych, ustawienia opcji gry, opis zmian w stosunku do Civilization II; przez poradniki traktujące o zarządzaniu miastami, rozwoju handlu, wpływie, jakim na to wszysko mają różne rodzaje terenu, po dokładne omówienie wynalazków, cudów, jednostek i dyplomacji. Do tego zaś dochodzi omówienie różnych sposobów na to, jak wygrać (bo w Cywilizacji nie jesteśmy przecież ograniczeni jedynie do rozwiązań militarnych) oraz rozgrywki sieciowej, że o dokładnym opisie ekranów czy zmian wprowadzonych w światach fantazy i s.f. nie wspomnę. Uff, trochę tego, jak widać, jest - ale od ponad dwustustronicowej książki nie oczekwałbym niczego innego!

Można się wprawdzie przyczepić, że ilość przeważyła tu nad jakością, ale na dobrą sprawę tekst ten daje się bez większych problemów czytać, a nikt doskonali nie jest. Tak więc, mimo iż purysti mogliby się pewnie do niejednej rzeczy przyczepić, dla normalnych graczy jego jakość większych zastrzeżeń nie budzi - w każdym razie problemów z jego zrozumieniem nie ma, a że jest to instrukcja do gry, a nie dzieło literackie, nie mam najmniejszego zamiaru czepiać się słów.

CD Projekt wykonał więc ze swojej strony bardzo dobrą kawę roboty, dzięki której można było z radością gry te wszystkim polecić, gdyby nie jeden, że tak powiem: wiekowy, problem. Jak bowiem wspomniałem, wygląda ona po prostu brzydko... Zdaje się sprawę, że w strategii wygląd wcale najważniejszy nie jest, ale trzeba to w tym wypadku podkreślić, że jest tragiczny.

Jeśliby wziąć pod uwagę tylko pracę wykonaną przez rodzimego dystrybutora, ocena byłaby całkiem wysoka. Ale jako całość gra jest już tylko średnia. Owszem, maniakom strategii zapewni całe miesiące dobrej zabawy, ale obawiam się, że bardzo wielu początkujących po prostu ją odrzuci - stąd też i raczej niska ocena końcowa. Jednak została wystawiona właśnie ze względu

na nich, tych wychowanych na akceleratorach 3D, bo weterani i tak już swoje zdanie, znacznie zresztą lepsze, o niej mają. Jeśli jednak ktoś chciałby wejść w magiczny świat Cywilizacji, a nie przerażać się słaba grafika (lub też ma na tyle słaby komputer, że o nowszych tytułach może jedynie pomyśleć), to Próbę czasu polecam - po pierwszym szkoku dochodzi się ostatecznie do siebie, a później jest już tylko coraz lepiej. Czego bowiem, jakiego, ale głębi i rozbudowania żadnej Cywilizacji odmówić nie można! A dzięki bardzo dobrej instrukcji i zniesionej barierze językowej miejsce na czele imperium nie będzie już czarną magią. □



WWW.GRY.WP.PL  
WIRTUALNA POLSKA

- największa baza  
RECENTJI

- najświeższe  
ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI  
z Polski i świata

- profesjonalne  
TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze  
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- największej KONKURSÓW



INTRUDER  
ALERT  
GRAPHIC



Wydawać by się mogło, że pizza zawsze smakuje tak samo lub prawie identycznie niezależnie od miejsca, w którym jest ona serwowana. Weźmy na przykład taką Margheritę. Takich samych przecieś składników używa się do jej przyrządzenia w Londynie, Berlinie i Wrocławiu. Jednak obcując z Pizza Connection 2, przekonam się, że wcale to nie musi być prawda i ta sama pizza podana przez trzech kucharzy różnych narodowości może smakować całkowicie inaczej.

#### Ulver\_0132.Postfuturistika



Najpierw przyszło mi zagrać w Pizza Connection 2 w wersji beta, która była w języku niemieckim i szczerze powiedziawszy, daleki byłem od zachwytów. Ciężko mi się grało, choćby z racji tego, że mój niemiecki jest tak ubogi jak chłop pafszczyzny sprzed kilkuset lat. Z tego też powodu podrzuściłem betę Pizza Connection 2 Q'n'kowi (śmierć frayerom bracie! Namęczył się, co?). Do recenzji pełnej wersji przystąpiłem już sam, jako że do redakcji trafiła wersja angielskojęzyczna. Gra od razu zyskała w moich oczach kilka oczek więcej - spędziłem przy niej wiele fajnych chwil, lecz mialem wrażenie, że nadal czegoś tej grze brakuje. Tym czym okazała się zwyczajnie loka-



lizacja, gdyż w Pizza Connection 2 PL gra mi się jeszcze lepiej niż w przypadku wersji angielskiej. Tak między nam mówiąc, to już chyba nie tylko ja, ale również gracze przywykli do faktu, iż lokalizacja wykonane przez CD Projekt są niemal idealne. Mniej więcej 95% gier z nalepką PL, które otrzymujemy z CD Projekt nie budzi najmniejszych zastrzeżeń - również Pizza Connection 2 należy do tej klubnej zdecydowanej



większości. Począwszy od opakowania, a skończywszy na instrukcji, wszystko zostało pięknie spolszczone. Krótko mówiąc czy raczej pisząc: profesjonalizm przez duże P. Dzięki lokalizacji gra nabrzała skrzydeł, grywalność zdecydowanie się podniosła i z rozkoszą czyta się napisy w naszym ojczystym języku oraz słucha komentarzy lektora czy odzywek personelu. Wiele razy czepiałem się przy okazji różnych gier tembru czy zapału, z jakim mówią lektorki, ale tym razem wszystko świetnie pasuje. Narrator gada z całkiem sympatycznym akcentem mającym imitować włoski, co, jak wiadomo, jest nieodzworne w grze, w której wszystko kręci się wokół pizzy. Bardzo przekonująco wypada w swojej roli. Wcale nie gorsze są pozostałe osoby użyczające głosów naszym pracownikom i choć wiele one przecieś nie mówią, w zasadzie tylko króciutkie zdania, to doskonale się spisują. W ciągu kilku dni nie udało mi się także znaleźć jakisi buraków w menusach, choć wytrwale tropitem literówki czy inne potknienia. Bardzo dobrze dobrano czcionkę, która jest bardzo prosta, a przez to czytelna i w sumie pasuje do klimatu Pizza Connection 2. Na słowa pochwały zasługuje również instrukcja. Widziałem instrukcję w języku angielskim i iżerzcie mi, że CD Projekt odwalił przy niej kawał dobrych roboty. Zdecydowanie lepsze wrażenie sprawia instrukcja polskojęzyczna.

Tak jak się spodziewałem kilka miesięcy temu podczas recenzowania tej gry, Pizza Connection 2 po zlocalizowaniu zyskuje znacznie

na grywalności. Nie tylko łatwiej gra się, słysząc polską mowę i czytając napisy w rodzimym języku, lecz program także bardziej wciąga, przykuwa do monitora, a czegoś takiego nie czułem w zabawie z wersją angielską. Grało mi się dobrze, ale rozstałem się z Pizza Connection 2 jakoś bez żalu. Natomiast w przypadku wersji polskojęzycznej będzie to z pewnością trudniejsze. □

#### INFO • INFO • INFO • INFO

##### Producent:

Software 2000

##### Dystrybutor:

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

##### Internet:

<http://www.pizzacconnection2.de>

##### Wymagania:

P 266, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000,

4 x CD, karta dźwiękowa

##### Akcelerator:

niewymagany

#### INFO • INFO • INFO • INFO

##### Producent:

Dimatic

##### Dystrybutor:

TopWare

##### Internet:

<http://grouch.topware.pl>

##### Wymagania:

P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, CDx8, karta dźwiękowa

##### Akcelerator:

zalecany

**9**

**Plusy:**  
• dobry tembr lektora  
• brak literówek  
• gra się o wiele lepiej w wersji PL niż angielska  
• wszystko pięknie spolszczone - poczwaszy od pudełka, a na instrukcji skończywszy

**Minisy:**  
• brak  
• nie dorzucono gratisowej pizzy :)

Demo: CDA 04/2001 (59)



Sięgnijcie pamięcią kilka miesięcy wstecz, a przypomnijcie sobie moje zmagania z wersją beta Grouch. Czy jednak utknęło was w pamięci, na co tak biadoliłem przy tej okazji? Mowa tu o języku, w jakim gra była przygotowana do beta testów. Tak się bowiem złożyło, że przyszło mi testować grę w języku ojczystym twórców, czyli portugalskim, którego ni w żąd nie kumam.

#### Ulver\_0132.Postfuturistika

Znacznie lepiej poszło mi z pełną wersją Grouch, gdyż ta była po angielsku. Na tym jednak nie koniec: dwa miesiące po wspomnianych przed chwilą zmaganiach do redakcji zawitała płyta z Grouch PL. Cieszy fakt, że w dzisiejszych czasach praktycznie każda gra otrzymuje przygotowaną w ojczystym języku, jednak zastanawiam się, jaki jest sens lokalizowania gier typu Grouch? Rozumiem konieczność tłumaczenia na nasz język przygodów i erpegeów, ale TPP? Tak na dobrą sprawę, to całe spolszczenie gry mogłbym krótko i dobrze podsumować jednym zdaniem "w menusach nie znalazłem literówek". I koniec, bo przecież więcej w Grouch PL nie zobaczymy ani też nie usłyszymy.

Na szczęście pozostaje mi do opisania trzymano właśnie na kolanaach niezbyt obszerna instrukcja. Szkoda, że dostałem ją bez pudełka, ale widocznie ktoś w TopWare doszedł do wniosku, iż CDA nie zasługuje na zaszczyt ujrzienia opakowania Grouch PL? W sumie to tylko pudełko,



dej się do tematu z humorem i rzeczywiście miejscami instrukcja jest zabawna i lekko napisana, lecz chwilami mam wrażenie, że mamy do czynienia z niezbyt wyszukanym humorem. Chociaż z drugiej strony gra kierowana jest do małoletnich graczy (teoretycznie, bo jak pisalem w recenzji, moim zdaniem, jest dość brutalna) i taki właśnie odbiorca ma zapewne trochę inne poczucie humoru od mojego. Niektóre podpisy pod zdjęciami także nie są zbyt mądre. Owszem, podpis: "tańczący z niedźwiedziami" pod screenem przedstawiającym Grouch w walce z misiami jest w mianar zabawny, lecz już zdanie: "czas ogolić włochatego" pod obrazem bohatera stojącego z obnażonym mieczem nad potworem... może nie będę tu węglał się w skojarzeniu.

Mimo wszystko Grouch PL należy ocenić pozytywnie, choć powtórzę jeszcze raz, że w przypadku tej gry tak naprawdę niewiele było do zlocalizowania. Dlatego też nie ma specjalnie ani za co pochwalić TopWare'a, ani też zganić. To, co mogli przetłumaczyć na nasz ojczysty język, wykonali poprawnie. Pozostaje zatem zakończyć ten artykuł i zaprosić was do rozmów na temat: "jaki sens miało tłumaczenie tej gry na polski?". □

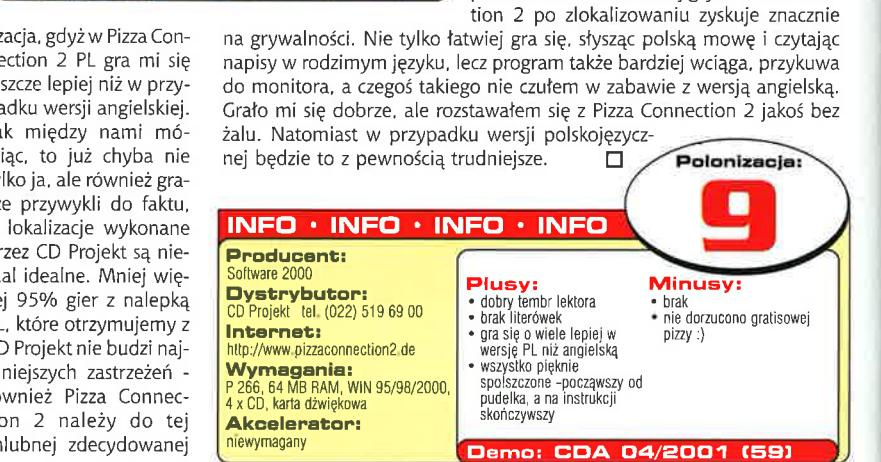


więc zbytnio nie będę się czepiał, choć nurtuje mnie, jak się prezentuje. Instrukcja, jak to instrukcja, zaczyna się i kończy na kilkunastu nudnych zdaniach dotyczących zasad użytkowania programu, ale pomiędzy tymi nudnymi, szablonowymi zwrotami znajduje się całkiem sympatyczny opis Groucha. Autorzy, czy raczej nasi rodzimi tłumacze, starali się po-

**6**

**Plusy:**  
• w menusach brak literówek  
• instrukcja usiłuje być zabawną i miejscami jest

**Minisy:**  
• czy nie szkoda czasu i kasy na lokalizację pseudo TPP?  
• humor w instrukcji nie zawsze jest wyszukany





# Metal Gear Solid

Dla wielu graczy wiadomość, że Metal Gear Solid pojawił się na PC-tach, była szokiem. Ten klasyk z playstation zdobył sobie naprawdę ogromną popularność i zdecydowanie na nią zasłużył. Zresztą, o powodach owszem zachwytów możecie przeczytać w recenzji opublikowanej w listopadowym numerze CD-Action. Tutaj natomiast znajdzicie poradnik, który polecam wszystkim mającym problemy z przejściem jakiegoś etapu. Tradycyjnie nie polecam przehodzenia gry z solucją w ręku, zerkajcie do niej, tylko gdy macie problemy. Mitego grania.

## Lethal

### Obszar 1: Doki

Snake ukrywa się za dużym zbiornikiem, w momencie gdy przejmujesz nad nim kontrolę. Zanim gdziekolwiek się ruszysz, przeglądaj się dokładnie mapie i obejrzyj teren przez lornetkę. Jeśli twoje zdrowie ucierpiało, jedną rację znajdziesz ukrytą za windą, a drugą za skrzyniami otoczonymi śniegiem. Do następnego obozaru prowadzą stąd dwie drogi, jedna na poziomie, na którym się właśnie znajdziesz, a druga nieco wyżej - na balkonie. Podbiegnij na ramę, na której lądują śmigłowce, zatrzymaj się i poczekaj, aż światła szperacy zaczyną przeszukiwać inny teren. Biegaj wzduł poręczy po lewej stronie, w miarę jak światło przesuwa się w tamtą stronę. Po drodze znajdziesz chaff grenade. Poczekaj, aż światło się "spotkają" i podbiegnij na środkę lądowniska. Stąd wróć na lewą stronę i zbiegnij po ramie. Idź wzduł lewej ściany, aż trafisz do pomieszczenia magazynowego pilnowanego przez kamerę sprężoną z karabinem maszynowym. Zeby nie dać się wykryć, przejdź ostrożnie pod kamerą. W tym pomieszczeniu znajdziesz stun grenade. Aby je zdobyć, idź w stronę lewej ściany, trzymając się bardzo blisko skrzyni. Gdy kamera obróci się w prawą stronę, szybko podbiegnij i zabierz granaty. Ta samą metodą wyjdź z pomieszczenia. Na północ od lądowniska stoi ciężarówka, w której znajdziesz swoją pierwszą broń - socom pistol. Ostrożnie podejdź do ciężarówki, zabierz pistolet, po czym podejdź do północnej ściany. Zwróci uwagę, że broń, którą właśnie zdobyłeś, nie posiada tłumika, dlatego na razie nie powinieneś jej używać. Aby dostać się do wyjścia na poziomie gruntu, podejdź do północnej ściany, a dokładniej do jej lewego narożnika, gdzie znajdziesz amunicję do pistoletu.

### Obszar 2: Lądowisko śmigłowców

Na początek będziesz musiał wysłuchać kilku transmisji przez radio. Warto zwrócić uwagę na to gadanie, bo można się sporo dowiedzieć na temat samej gry. Po kilku minutach rozmowy znów przejmiesz kon-

nika, gdzie znajduje się kamera i śpiący naprzeciwko wyjścia strażnik. Trzymając się blisko ściany przeciągnij się za strażnikiem i wejdź do otworu wentylacyjnego. Wyjście prowadzące przez balkon jest nieco trudniejsze do osiągnięcia. Po zdobyciu pistoletu skieruj się w stronę północno-wschodniego narożnika. Przyciskając plecy do ściany przejdź pod kamerą i gdy ta obróci się w lewo, szybko pobiegij w prawo i na schody. Będąc przy drugich schodach, zwróci uwagę na strażnika patrolującego okolicę. Poczekaj, aż odwróci się do ciebie tyłem i pojdź w swoją stronę. Wtedy szybko i ostrożnie podejdź do drugiego otworu wentylacyjnego i zbiegnij się do kolejnego poziomu.

### Obszar 3: System wentylacyjny (z niższego poziomu)

Po wysłuchaniu kolejnej transmisji poczuj się, aż do trzeciego położenia korytarzy w kształcie litery T. Skręcając w lewo znajdziesz rację żywnościową, natomiast kierując się w prawo dotrzesz do wyjścia. Idąc w tamtą stronę otrzymasz kolejną transmisję sugerującą, że do wyjścia zaprowadzą cię kierując się po tunelach gryzonie. Idź za nimi.

### Obszar 3: System wentylacyjny (z poziomu balkonu)

Po wysłuchaniu transmisji skieruj się w prawo. Gdy będziesz przechodzić nad kratką wentylacyjną, usłyszysz dźwięki strażników rozmawiających o kimś, kto wdarł się do wnętrza bazy i zabił trzy osoby. Usłyszysz również parę rzeczy o dziewczynie przetrzymywanej w celu. Po obejrzeniu przerywnika idź dalej aż do wyjścia.

### Obszar 4: Hangar czołgów (z niższego poziomu)

Z miejsca, w którym zaczniesz, pobiegij w prawo i wokół czołgu aż do schodów. Pod nimi znajdziesz amunicję do pistoletu.

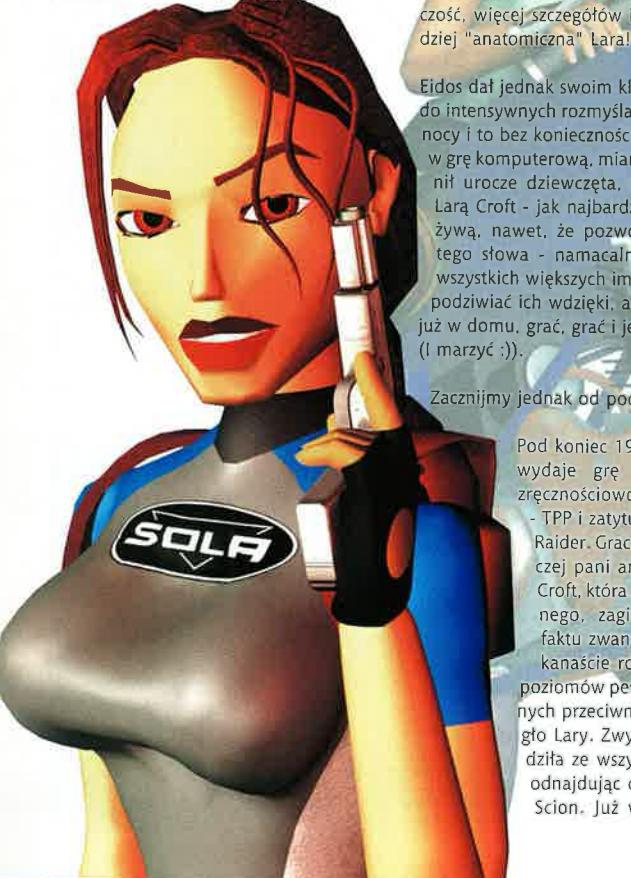
Zobaczysz leżącą na łóżku kobietę, która właśnie trenuje mięśnie brzucha. Idź dalej, przez ostatnią kratkę jezdź z dala do celu, w której znajduje się poszukiwany przez ciebie facet. Porozmawiaj z nim, oprocz wielu ciekawych informacji dostarczonych również kartą identyfikacyjną pozwalającą na otworzenie większości drzwi na tym poziomie. Rozmowa niestety skończy się dla pana Andersona śmiercią. Wybierz otrzymaną przed chwilą kartę i wyjdź z celu. Zostaniesz zaskoczony przez kobietę w stroju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozmowie zostanie obydwie zaatakowane przez grupę strażników. Uzbrój się w pistolet i rozpraw się z przeciwnikami. Po pokonaniu trzech fał przygotuj się na wybuch granatów. Schowaj się w rogu pomieszczenia, aby uniknąć obrażeń. Po skończonej strzelaninie obejrzyj sekwencję, dzięki której poznasz pana o wdzięcznej ksywie Psycho Mantis. Doktor Campbell upewni się, że to nie była halucynacja. Wróć do windy i po schodach do pokoju strażnika. Po krótkiej rozm





Lara's back :)

**B**ycie może przewaga Lary tkwi w tym, że była pierwszą, w pełni trójwymiarową postacią kobiecą. Ten trójwymiar wówczas jeszcze w nieco pikselowej formie pozwalał już zaobserwować atrybuty Lary. Rzesze graczy przekonyły się, że bohaterka bez wątpienia jest kobietą. I to jak! Silną, dynamiczną, pewną siebie, a przede wszystkim... posłuszną, gotową ruszyć do boju na każde skiny swojego pana, ba! Właściciela i władcę! Wystarczy tylko zamknąć się w pokoju, odpaść grę i uruchomić swoje fantazje...



Eidos dał jednak swoim klientom powód do intensywnych rozmystań i bezsennych nocy i to bez konieczności inwestowania w grę komputerową, mianowicie zatrudnił urocze dziewczęta, które stały się Larą Croft - jak najbardziej prawdziwą żywą, nawet, że pozwolił sobie użyć tego słowa - namacalną. Przy okazji wszystkich większych imprez mogliśmy podziwiać ich wdzięki, a potem, będąc już w domu, grać, grać i jeszcze raz grać. (I marzyć :)).

Zaczniemy jednak od początku.

Pod koniec 1996 roku Eidos wydało grę w konwencji zręcznościowo-przygodowej - TPP i zatytułowaną Tomb Raider. Gracz pomagał uroczej pani archeologicznej Larze Croft, która szukała mitycznego, zaginionego artefaktu zwanego Scion. Kilkanaście rozbudowanych poziomów pełnych agresywnych przeciwników nie zmogło Lary. Zwycięsko wychodziła ze wszystkich opresji, odnajdując ostatecznie ów Scion. Już wtedy, w ca

ju w rok po premierze TR z angielskich tłocznii wyjeżdżają tiry z Tomb Raiderem 2. Gra rzuciła na kolana wielbiceli Lary i nie tylko. Skóra panny Croft staje się gładka jak pupcia niemowlęcia, a dzięki wsparciu dopalaczów pozybwa się pikselowego cellulitu. Wymuskana i jak na

# Tomb Raider Story z komputera do kina

*Tomb Raider od lat przyciąga miliony odbiorców na całym świecie. 100 mln fanów mówi samo za siebie i właściwie dziwne, że fenomen Tomb Raidera nie stał się jeszcze w naszym kraju tematem np. pracy magisterskiej. Ewolucja gry nie byłaby możliwa bez jej głównej bohaterki Lara Croft - postaci bardzo charakterystycznej i jednoznacznie identyfikowanej z Tomb Raiderem. Dlaczego właśnie to (spośród wielu innych) cyfrowe dziewczę wywołuje w gracach przyspieszone bicie serca? Przecież bohaterki wielu innych gier mają również dużo "walorów" i na pewno nie są mniej atrakcyjne (ot, choćby Rynn z Drakana).*

Czarny Iwan



sach zmierzchu DOS-a (kto jeszcze wie, co to takiego). Lara poruszała się z niezwykłą grą. Kiedy szła powoli przez katakumby, jej biodra kołysały się nadzwyczaj naturalnie. Inny obrazek - Lara w biegu - od razu skojarzył mi się z palmą kokosową falującą na wietrze. Jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać portale internetowe dotyczące gry i jej bohaterki. Pojawiły się też pierwsze zdjęcia, na których można było obejrzeć Larę w całej krasie, bez zbytnich opakowań. Mogliśmy też poznąć życiorys bohaterki, dowiedzieć się co ją naśladowało, jaką literaturę czyta, co lubi robić najbardziej. W pasie załącznej znajdują się opublikowane pierwsze wywiady z Larą. Bohaterka Tomb Raidera zaczyna zarabiać ogromne pieniądze, co, zauważyszy, że właściwie nie istnieje, zaczyna na paranoje!

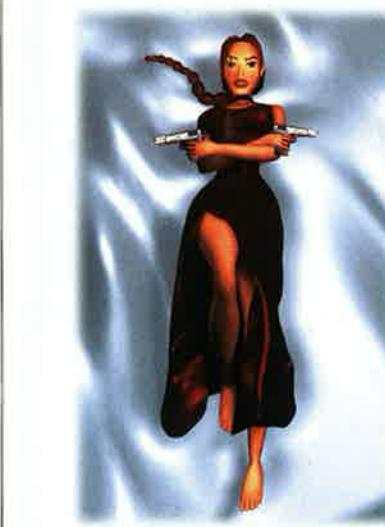
Nikt nie zdążył jeszcze ochłonąć, a Eidos przypuszcza już kolejny atak Tomb Raiderem Gold, czyli TR Unfinished Business - tym samym zostaje zapoczątkowana owocna dla Eidos praktyka wypuszczania specjalnych dodatków. Tym razem w grze trafiły do Egiptu. Ponadto Tomb Raider zalicza jeszcze dwie edycje specjalne, czterolevelową Golden Mask i składającą się z pięciu poziomów The Last Artifact. Lara wjeżdża m.in. do Londynu, odwiedza Szkołę itp. Dla graczy nie oznacza to szczególnie wielu zmian, no, może oprócz powiększonych lokacji w The Last Artifact (giera-hula na rozwiniętym engine'ie TR3).

Niekończąca się historia trwa. Tomb Raider 3 wychynał na arenę pod koniec 1998

tańce czasy rewelacyjna grafika przyciągała nie tylko zdeklarowanych heteroseksualistów. Akcja tego przeboju toczyła się w wielu miejscach, m.in. w Chinach, Tybecie, Wenecji czy tajnych bazach wojskowych. Wyższy niż poprzednio poziom trudności gry sprawia, że trzeba nad nią posiedzieć nieco dłużej. Ale czy nie o to to właśnie chodziło?

Nikt nie zdążył jeszcze ochłonąć, a Eidos przypuszcza już kolejny atak Tomb Raiderem Gold, czyli TR Unfinished Business - tym samym zostaje zapoczątkowana owocna dla Eidos praktyka wypuszczania specjalnych dodatków. Tym razem w grze trafiły do Egiptu. Ponadto Tomb Raider zalicza jeszcze dwie edycje specjalne, czterolevelową Golden Mask i składającą się z pięciu poziomów The Last Artifact. Lara wjeżdża m.in. do Londynu, odwiedza Szkołę itp. Dla graczy nie oznacza to szczególnie wielu zmian, no, może oprócz powiększonych lokacji w The Last Artifact (giera-hula na rozwiniętym engine'ie TR3).

Co bardziej cierpliwi mogli pocieszyć się już po roku. Grudzień '99 - Mikołaj zostawał pod choinką Tomb Raidera 4: The Last Revelation. Mały powrót do przeszłości, bowiem Lara wraca do Egiptu. Dziewczyna zdobyła umiejętności bójania się na linie i otwierania drzwi. Można sobie nawet zrobić małe wybory miss mokrego podkoszulka (kandydatka sprawdzi jedna, ale bezkonkurencyjna! :)). Z warkoczy Lary ka-



pie woda, a pewne części jej ciała są jeszcze bardziej kragle i spore niż dotychczas.

Początek Tomb Raidera 5: Chronicles uwznało serca zacieklzych przeciwników TR. Bowiem gra zaczyna się pogrzebem naszej seksownej bohaterki. Starzy przyjaciele Lary wspominają jej przygody. Jest to oczywiście doskonały pretekst, aby rozebrać kilka scenariuszy...

Jeżeli nadal czujesz niedosyt, to teraz dobra wiadomość. Oficjalny termin premiery filmu Tomb Raider: Next Generation przewidziano na koniec bieżącego roku. Modyfikacje mają być ogromne - całkowita wymiana silnika, nowe make-upy Lary itd. Ile tych zmian rzeczywiście nastąpi, trudno przewidzieć, szef projektu Adrian Smith tylko uśmiecha się tajemniczo. Wiadomo jednak, że gra rozpoczyna się w Paryżu i będzie można sterować



Lara nowej generacji

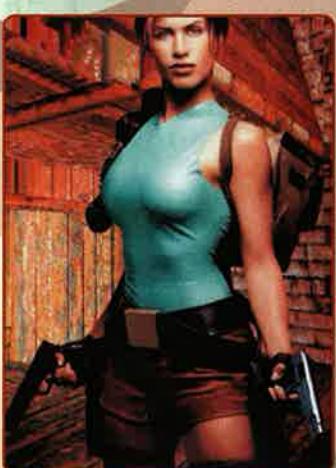
rok, Lara musi znaleźć cztery fragmenty meteora (piły odnalezły się ostatecznie w The Last Artifact). Krew graczy gotuje się, kryształy śnią się po nocach. Znalezienie wszystkich kamików było prawdziwa sztuką, a to właśnie one pozwalały zapisać stan gry. Oj, nie była to łatwa przeprawa!

Jeżeli film kinowy okaże się przebojem, TR: Next Generation zostanie sprzedany w każdej liczbie. Reklama, jaką już w tej chwili zrobiono filmowi, jest jak mylna na wodę dla Eidos. O samym filmie i odtwórczyni roli Lary jeszcze za chwilę. Najpierw jednak kilka słów o body-dublerek wiecznie zabieganej panny Croft.

Dziewczęta, które wyglądały kropka w kropkę jak Lara i występowaly na różnych

imprezach masowych, były dziesiątki. My również mieliśmy własną Larę przy okazji 3 rocznicy istnienia CDA. (Nie wspominając o coraz to nowych sobotówka każących miesiąc). Jednak tych, które oficjalnie wybrała firma Eidos, było tylko cztery.

Pierwszym żywym wcieleniem Lary Croft została Rhona Mitra. Zanim została aktorką i modelką. Grała w przedstawieniach teatralnych i produkcjach telewizyjnych (role drugoplanowe). Zwolennicy jej talentu aktorskiego polecają film Pitch Black, natomiast fani innych wdzików po prostu album ze zdjęciami. Trzeba powiedzieć, że Rhona powiększyła silikonowo biust z rozmiaru 24 A do 34 DD (taki ma Lara). Ta "silikonowa dziewczyna" nagrała nawet kilka piosenek, które miał znaleźć się na albumie TR, jednak ostatecznie płyta nie została wydana. Rhona przez wielu została uznana za najlepszą dublerkę Lary. Być może dlatego, że była po prostu pierwsza, a może ze względu na jej naturalny sposób bycia i wdzięk, który zjednał jej faniów. Niestety Rhona nie pracuje dłużej dla Eidos.



Imię i nazwisko: Nell McAndrew

Kolor oczu: zielone

Wzrost: 179 cm

Wymiary: biust 81, talia 63, biodra 90

Data urodzenia: 6 listopad 1975

Narodowość: W. Brytania

Znak zodiaku: Skorpion

\* \* \*

Kiedy Romans Nell z Eidos dobiegła końca, na jej miejsce powołano... Larę. Imię-



Imię i nazwisko: Rhona Mitra

Kolor oczu: brązowy

Wzrost: 173 cm

Wymiary: biust 86, talia 61, biodra 89

Data urodzenia: 1976

Narodowość: W. Brytania

Stan cywilny: Panna

\* \* \*

Kolejną dziewczyną, którą wciśnięto w obieiste szorty i kazano wymachiwać plastycznymi Berretami została Nell McAndrew. Dlaczego właśnie Nell wiedział tylko facie z Eidos. Jest bowiem naturalną blondynką i ma zielone oczy. Trzeba było nieco ją "wymodelować", aby przypominała córkę lorda Croft. Nell to bardzo pra-



Brunetka do blondynki: Zrobiliam sobie test ciążowy.  
Blondynka: I co, trudne były pytania?

#### Z dzienników policyjnych

\*Mąż oskarżonej powiesił się przed 3 laty i w związku z tym obecnie nie żyje.  
\*Pokazaną mi świnie poznaliem jako swoją po charakterystycznym wyrazie ryja.  
\*W krzakach nad Wisłą leży nieznana nikomu kobieta i rozkłada się.  
\*Oskarżony na sali sądowej parsknął trzykrotnie kiską stołową.  
\*Pokrzywdzona leży w łóżku do dyspozycji prokuratora.  
\*Na mojej głowie zbezczeszczono orła z koroną.  
\*Siedemnastolatka i osiemnastolatka dokonały kradzieży zuchwałej torebki.  
\*Poszukiwany udawał, że nie wieǳiał, że jest poszukiwany.  
\*Rozpytywany nie widział poszukiwanej ani niczego, bo był niewidomy.  
\*Przestałem go ścigać, bo wbił mi w nogę widły.

#### Choroby zawodowe

choroba sprzętaczki - wymioty  
choroba listonosa - torbiel  
choroba górnika - zawał  
choroba myśliwego - zastrzał  
choroba astronomia - zaćma  
choroba wynałazcy - nowotwór  
choroba polamika - biegunka  
choroba kierowcy - zapalenie opon (mózgowych)  
choroba leśniczego - próchnica i korzonki  
choroba projektanta mody - trąd  
choroba rybaka - zapalenie stawów  
choroba osoby towarzyskiej - gościec  
choroba lenia - nudność  
choroba antysymity - nieżyt  
choroba komunisty - czerwonka  
choroba kapitana barki - odra  
choroba piromana-wulkaniżatora - zapalenie opon  
choroba listonosa wędkarza - torbiel statowa  
choroba pracownika obsługującego młot pneumatyczny - udar

Natomiast wśród mieszkańców okolic nadrzecznych często spotykaną chorobą jest - wylew.

#### Sprawy damsko-męskie

\* Kobieta martwi się o przyszłość, dopóki nie znajdzie męża.  
\* Mężczyzna nie martwi się o przyszłość, dopóki się nie ożeni.  
\* Szczęśliwy mężczyzna to ten, który potrafi zarobić więcej, niż wydaje jego żona.  
\* Szczęśliwi kobieta to taka, która znajdzie takiego mężczyznę.  
\* Aby być szczęśliwą z mężczyzną, kobieta musi wykazać dużo zrozumienia i kochać go choć troszkę.  
\* Aby być szczęśliwym z kobietą, mężczyzna musi ją bardzo kochać i nie próbować jej zrozumieć.  
\* Mężczyźni po przebudzeniu wyglądają tak samo jak wieczorem.  
\* Kobiety dziwnie nadpuszują się w ciągu nocy.  
\* Kobiety wychodzą za mąż z nadzieją, że ich mężczyzna się zmieni.  
\* Mężczyźni żenią się z nadzieją, że ich kobiety się nie zmienią.  
\* W każdej kłtoni kobieta ma ostatnie słowo.

\* Każde słowo, które mężczyzna wypowie w chwilę później, oznacza początek nowej kłtoni.

\* Kiedy mąż otwiera drzwi swojego samochodu swojej małżonce, oznacza to jedną z dwóch możliwości: albo jest to nowy samochód, albo jest to jego nowa żona.

\* Pozycie małżeńskie jest bardzo frustrujące. Przez pierwszy rok małżeństwa mąż mówi, natomiast żona słucha. Przez drugi rok - on słucha, a ona mówi. Natomiast przez następne lata on mówi, ona mówi, a słuchają sąsiadki.

\* Doświadczony mąż, któremu skradziono kartę kredytową, nigdy nie zawiadomi o tym fakcie policji, ponieważ przeciętny złodziej nie jest w stanie uszczęśliwić jego konta w większym stopniu niż jego żona.  
\* On do niej:  
- Kochanie, dlaczego włożyła obrączkę na niewłaściwy palec?  
- Bo wyszłam za niewłaściwego faceta.

#### Ciekawostki bez sensu

1. Gdybyż bez przerwy krzyczał przez 8 lat, 7 miesięcy i 6 dni, dostarczyłby tyle energii, ile potrzeba na ogrzanie jednej filiżanki kawy.

2. Orgazm wieprzy trwa 30 minut!

(W następnym wcieleniu chcę być wieprzem. Interesuje mnie tylko, jak naukowcy to stwierdzili i - głównie - PO CO?)

3. Jeśli będziecie walić głową o ścianę, w ciągu godziny spalić 150 kalorii.

(Nie próbujecie tego w domu... przedzej w pracy, gdzie cienkie ścianki działałe są wykonane z lipnego gipsu.)

4. Najsiłniejszym mięśniem w ludzkim ciele jest język.

(Hmmmmmmmmmm.....)

5. Ludzie praworęczni żyją przeciętnie o dziewięć lat dłużej niż małżuci.

(Jeśli umiesz postugiwać się jednakowo lewą i prawą ręką tak samo, to co się dzieje?)

6. Mrówka może podnieść pięćdziesięciokrotność swojej masy, może popchnąć trzydziestokrotność swojej masy, a jeśli jest pijana, zawsze pada na prawą stronę.

(Po wypiciu czego jest pijana? Czy podatniczy muszą płacić za takie badania?)

7. Niedzwiedzie polarne są małkutami.

(Kto wie? Kogo to interesuje? Pytam się: jak to stwierdzono?)

8. Sum ma więcej niż 27 000 kubków smakowych na języku.

(Co może tak smakować na dnie stawu rybnego?)

9. Pchła może skoczyć na odległość równą 350-krotności jej długości. To tak, jakby człowiek potrafił przeskoczyć całe boisko do piłki nożnej.

10. Motyle smakują nogami.

(O rany!!! To muszą być prawie tak szczęśliwe jak sum.)

11. Strusie oko jest większe niż jego mózg.

(Znam i takich ludzi.)

12. Morska rozgwiazda nie ma mózgu.

(Takich ludzi też znam.)

#### Dialogi szkolne

Zawiedziony

Prof.: Która z dziewczyn jest dzisiaj w spódniczce?

Klasa: Żadna.

Prof.: Eeeeeee, znów będę musiał sam podlewać kwiatki na ścianie...

Oddanie sprawdzianów z niemca

Marry: Tu mi brakuje pół punktu!

Sor: A zmienia ci to ocenę?

Marry: No, nie...

Sor: To spadaj.

Doradzający

Chemica: Wydaje mi się, że słyszę jakieś głosy...

Koli: Mnie też - ale się leczę...

Odkrywcy

Na polskim omawiamy "Bogurodzicę".

Polonistka: "Bogurodzica" dziewczyna. Bogiem sławnego Maryja... Odszukajcie mi w tym fragmencie archaizmy.

Misiek: Dziewica!

Zagadkowy

Ja (do qmpla): Która godzina?

On: Rano była ósma... policz sobie.

Nieprzywołyto

Marta odpowiada na historii.

Ona: To było... uuu... y... aaa... e... ooo... iii...

Prof.: Nie używaj tylu samogłosek, bo jak to nagram, to będzie pomografia!

Reklamowy

Na godzinie wychowawczej.

Sor: Co zwykle mówimy, gdy ktoś się spóźni?

Emil: "Bogdan mówi: Bankowy!"

Kto z klas: "A łyżka na to - niemożliwe!"

Uparty

Na matematyce.

X: Sorze, mogę do toalety?

Sor: Jak oddasz zapalniczkę!

X: Ale ja nie mam...

Sor: I papierosy.

X: Też nie mam!

Sor: No to strzykawkę!

X: Nie mam!

Sor: No to dobrze, teraz możesz...

Niezainteresowany

Ksiądz: To może dziś porozmawiamy o nawracaniu?

Kto: To może my już księdzu podziękujemy?

Lingwistyczny

Geografica dyktuje notatkę.

Ona: ...a także pokłady iłu... (przerywa) ...i łuuuu... (przeciąga) ...i łuuuasz się w tej chwili zamknie!

Szczery

Chester: Psze pani, za co ja mam tę jedynkę: za odpowiedź czy za mapę?

Ktoś (głośnym szepcem z klasy): Za twarz!

Świetnie słyszący  
Sorka (wkurzona): Cisza! Nie musicie tak wrzeszczeć, słuch mam znakomity! A w ogóle to Kacper do tablicy!

Kacper: Ale sorko, mnie nie było dwa tygodnie w szkole...

Sorka: I co z tego, że nie masz zeszytu?!

Logiczny powód

Podczas klasówki z matmy każde z nas dostrzeliło inne zadania.

Ktoś: Pan profesor, dlaczego wymyśla pani dla każdego inne zadanie?

Sorka: Dlatego, że mam ubogie życie osobiste i mnóstwo wolnego czasu na to, żeby was uprzykrzyć życie.

Inne

Helga (sorka od niemca, przymierząc się do pytania): No to kto dzisiaj? Piotrek? Nie... na ciebie miałam ochotę w piątek!

Daniel: Powstanie Tatr to jedyne powstanie w Polsce, które nie zakończyło się klęską... [Zapomniał o wielkopolskim? - red.]

Informatyk (ustawiając klasy na apelu):  
Zachować między sobą spację!

Ale numer(y)!

[z listy dyskusyjnej o telefonach, autentyk]

Pyt.: Mam pytanie, w zasadzie to prośba. Podajcie mi, proszę, numery TP SA - takie, co np. oddzwaniają lub robią różne fajne cuda :-).

Odp.:

999 - przyjeżdżają po dzwoniącego, wycieczka, atrakcje!

998 - zimny prysznic, uwagę na drzwi, mogą zostać uszkodzone!

997 - niespodzianka, naprawdę warto!

913 - absolutne fantastico, podajesz nazwisko, a oni podają numer!

Chudy

**SUPER OFERTA!**  
**2M**  
**JEŚLI SKASUJESZ DWA BILETY, TRZECI MOŻESZ SKASOWAĆ GRATIS!!!**

# Kawaii

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

czerwiec/lipiec 2001  
nowe wydanie



## DRAGON BALL zestaw dragonballowych nalepek!!!

## PokéMon 2000 PLAKAT

## DRUGI FILM KINOWY!!! DARMOWY, POKAZ DLA CZYTELNIKÓW

**Gundam Wing**  
**Saint Seiya**  
**Berserk**  
**Neon Genesis Evangelion**  
**Hentai!**



WWW.KAWAII.PL

# Cześć!

Oprócz premiery Tribes 2 w ostatnim czasie nie wydarzyło się nic ciekawego, co zasługiwałoby na dłuższy artykuł (CGL#2 dzień po deadline w CDA, argh!), a więc w tym numerze mamy w sumie sporą liczbę newsów FPP-owych. Na CD FPP zone tylko z plikami - ale za to jakimi (zawsze tak się mówi :)). Za miesiąc może będzie lepiej, ale sezon na górkę trwa, ;P

b10 [fppzone@box43.gnet.pl]

## CIEKAWOSTKI

### POLSKI MOD do HL

Nie jakiś FreEman (freemanmail@wp.pl) poinformował mnie o nowo powstającym modzie do Half Life'a. Oto co napisał: powstaje właśnie pierwszy polski mod do Half-Life'a z prawdziwego zdarzenia. Zwie się Thunderbolt i będzie opowiadać o zmaganiach komandosów z oddziału GROM. Looknijcie na stronę [www.thunderbolt.hat.pl](http://www.thunderbolt.hat.pl). Zapraszam do zajrzenia na stronę projektu!

### RED FACTION - KONIEC PRAC!

Tak! Ekipa pracująca nad Red Faction ogłosiła zakończenie prac nad tym ciekawie zapowiadającym się FPP! Szkoda tylko, że jest to wersja na Playstation2... Ale nie ma tego zlego, co by na dobre nie wyszło (or sometimes). Ukończenie prac nad PeeS dwójkową wróży, że na pewno jeszcze w



tym roku przysięmy swoje maki do RF odpalonym na naszym, uranowym PieCyku. Ba! Być może zrobimy to jeszcze i przed wakacjami... Szykować gwiazdy panowie!

### SERIOUS SAM - FANSITE

zapraszam na kanał #humiliation, gdzie spotkanie graczy z klanów biorących udział w lidze. Do grających dołączył klan Bad Boys (BAD).

Oto dotychczasowe wyniki:

#### GRUPA A:

Miejsce:Klan:	W:	P:	W.O:	Punkty:
1 g&p	10	2	0	32
1 c4	10	2	0	32
3 mm	8	4	0	28
4 eR	7	5	0	26
5 gx	6	6	0	24
6 aod	4	8	0	20
7 dark	3	9	0	18
8 ap	0	10	2	10

#### GRUPA B:

Miejsce:Klan:	W:	P:	W.O:	Punkty:
1 lc	10	2	0	32
2 t5	9	0	0	27
3 bmf	7	2	0	23
4 3x	4	7	1	19
5 iGs	3	6	0	15
6 cB	3	4	2	13
7 xt	0	0	9	0

### CLIVE BARKER'S UNDYING - EDYTOR MAP

Ze strony, co się Resurrection (undyng.eclipseg.com) zowie, można pobrać UndED, czyli edytor map do Clive Barker's Undying. W sumie całość zajmuje prawie 2 MB, więc jeśli posiadasz "na stanie" CBU i marzy ci się stworzenie własnych cmentarzy - nie wahaj się i zasysaj ([undyng.eclipseg.com/essentials.shtml](http://undyng.eclipseg.com/essentials.shtml)) edytor.

### TRAILER GENERATIONS ARENA Q3

Mod Generations powstał także do Q2, jednak prace nad nim zostały przerwane z bliskiej nieokreślonych powodów (a ścisłe mówiąc to ID co się "burało"). Grałem w wersję przeznaczoną do Kfekja2 i musiałe przyznać, że była doskonale zrealizowana, i jeśli jej odśłona w konwencji Q3 będzie przynajmniej w połowie tak dobra, to na pewno nieraz miasnę z zachwytu, podziwiając nowe screeeny, filmy czy wreszcie samą obszerną

modyfikację. Trailer można pobrać z <http://download.fpp.pl/?file=quake3/movies/genarena-trailer1.exe> (zajmuje 20 MB).

### INFO NA TEMAT VENOMA

Na oficjalnej stronie Venoma - militarnego, pseudorealistycznego FPP - wyczytałem, iż wraz z końcem kwietnia autorzy ukończą pracę nad wersją beta (co raczej znaczy, że premiera fulla już niedługo). W pełnej wersji znajdzie się 14 misji przeznaczonych dla trybów single player i cooperative, 5 leveli przeznaczonych tylko do

### LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC - DEMO



Ukazała się wersja demonstracyjna Legends of Might and Magic, FPP rozgrywanego w świecie fantasy. Szaleństwa z mieczem i innym żelazistwem oraz magią można urzeczywistnić dzięki silnikowi LithTech, ostatnio zastosowanym w NOLF-ie. Ciekawe, czy i tym razem tak ślamazarnie funkcjonuje? Aby się o tym przekonać, zagraj w demo, dostępne jest na naszym ulubionym FilePlanet, a za miesiąc powinno znaleźć się na cover CD CDA.

Niestety język skryptowy nie został pomysły tak, że wystarczy usiąść przed czystym notatnikiem, a wymysione przez nas funkcje same się przetworzą w odpowiedni kod i przeleżą na ekranie. Zaczęły zatem powstawać specjalne strony, gdzie możemy dowiedzieć się więcej na ten temat. Jedną z nich jest Nieoficjalne FAQ poświęcone kodowaniu w Tribes2. Znajdzicie je pod adresem <http://t2codefaq.fws1.com>. Polska premiera T2, jeśli nie popsuło sykłów dystrybutorów, już miała miejsce, a więc miłośnicy majstrowania w zdolach, kodach i konfiguracjach FPP-ów powinni zainteresować się tym kawałkiem Sieci (ale to i tak tylko czebuk gory...).

Jeśli stworzyście jakieś ciekawe skrypty, to czym przed wyślijcie je do mnie, z chęcią zamieszcze je w FZ CD (tylko nie popadając w samouwielenie i nie przesyając czegoś, co przesuwa jedną teksturę).

### NOWA GRA NA ENGINE'IE... QUAKE 1

Tak, nie zwodzą was oczy! A zwie się CIA Operative i jest produkowana przez ValuSoft. Na pewno nikt nie zarzy, ale owa firma stworzyła Laser Arene... nie słyszałeś o tym tytule? No i dobrze, a tak, nawet jeśli nie o nim słyszeli lub w niego zagrali, i tak nie chcielibyście wiedzieć, że w ogóle mieliście z nim do czynienia :) (a jak chcecie sobie przypomnieć, czym jest LA, to zapraszam do recenzji w których z ubiegłorocznymi numerami). Nie zwracając uwagi na poprzednie dokonania ValuSofta, można sądzić, że ich nowa gra także nie będzie zbyt dobra, aby zyskać zainteresowanie większej liczby graczy. Wiadomo: karabin w dłoń i lecim zaliczyć jakąś misję, tym razem "pod banderą" CIA i w najstarszym "pełno trójwymiarowym" engine'ie. Shady może i wyglądać w miarę dobrze, ale tutaj jest odwrotny efekt niż ten w grach na silniku np. Q3 - "w ruchu" gra prezentuje się o wiele gorzej. Jakże mi przykro, iż CIA Operative nie trafi do mojego spisu najbardziej ocenianych gier :).



### ŽRÓDŁA NEWSÓW:

Voodoo Extreme [[www.voodooextreme.com](http://www.voodooextreme.com)]  
Stomped [[www.stomped.com](http://www.stomped.com)]  
TribalWar [[www.tribalwar.com](http://www.tribalwar.com)]

I własne kanały :).

Niektóre z newsów ukazały się w zblionej formie na stronie <http://news.fpp.pl>.

blo & Sweeper

# SCENA

24 marca odbyło się długie oczekiwane party, które zorganizowała grupa Addict. Już na początku wzbudziło wiele kontrowersji, gdyż formuła imprezy była dość sztywno ustalona. Party było "invite only", co spowodowało, że niektórzy poczuli się urażeni, ponieważ nie byli zaproszeni, i tym podobne historie (zaowocuje to na pewno artkami w magazynach he, he...). Mnie na szczęście ta sprawa nie dotyczyła, więc o stosownej porze, wraz z moją dziewczyną, obraliśmy kierunek na Warszawę z mocnym postanowieniem dotarcia do celu na czas.

Tiges/WIZZ.arts

## Addict Anniversary 2001

Okazało się, że szczęśliwie tym samym pociągiem podróżowało kilka znajomych osób, więc zajęliśmy przedział większą grupą. W sumie do celu dotarliśmy razem z Leśnikiem, Amai oraz Countem (to oczywiście nie wszyscy, którzy pociągiem podróżowali). Kilka przedziałów dalej w dobry nastrój wprowadzała się reszta scenowej gawiedzi z Wrocławia, która miała ochotę na wypad do stolicy).

Na miejscu odczuliśmy, iż pogoda warszawiaków nie rozpieszczała, a właściwie nikt nie wiedział, jak jechać. Najskuteczniejszą okazała się taksówka. Niestety musiałem wydać swój żelazny zapas gotówki :(. Całe 10 zł. Tak oto w końcu dotarliśmy na miejsce.

Party place odbyło się w kinie Grunwald. Miał to swoje ciekawe konsekwencje. Odpadały kłopoty z wiecznie brakującymi krzesłkami (tu chyba na jednego partowicza wypadało z dziesięć krzeselków) oraz każdy mógł obserwować naprawdę duży "big-skin", którego jednak bardzo chronili organizatorzy i w jego pobliżu zabronione były szaleństwa (i stuszenie). Po standardowej wymianie kasy na wózkę i identa mogłem więc bez problemu zainstalować się na party place.

Okazało się, iż przybyło już dość dużo znajomych, więc radosnych powitań było co niemiara. W międzyczasie rozpoczęło się czipkompo. Jakość prezentowanych chipów była dość wyrównana i trudno tutaj wskazać zwycięzcę. Myśle, że wyniki odpowiadają poziomowi prac, który od dawna akurat w tej konkurencji jest bardzo wyrównany. Przy okazji okazało się, iż nagłotnienie nie jest najlepsze, choć inaczej ustawiliśmy korektor graficzny (dziwne określenie ale na 100% dotyczy muzyki). Poźniej odbyło się ASCII/ANSI kompo. Trzeba przy-



znać, że prace są na coraz wyższym poziomie. W ASCII powinien wygrać Podo/WIZZ.arts, aczkolwiek praca, która zajęła pierwsze miejsce, wywołała spore zdumienie i komentarze typu "głosowałem na ciebie, ale co tam było narysowane?". Niestety, ja też nie widziałem, co tam było narysowane gdyż Acidview skaszał cały obrazek (poprzestawały się znaki). Najlepiej więc oglądać go pod DOS Nawigatorem lub pod dowolnym innym programem, który umożliwia wyświetlenie znaków z DOS-a. Mniej emocji wywołało ANSI kompo i wyniki są dość reprezentatywne.

W wolnych chwilach organizowano crazy kompo. Ta część była dość zabawna, a w klate kompo zdarzyło się nawet kilka dość nietypowych rozstrzygnięć. Zaznacze, że bezkonkurencyjny okazał się wspomniany wcześniej Podo. I tak, w wesołej atmosferze zaczęto się multichannel kompo.

W tej konkurencji wygrał zdecydowanie i bezapelacyjnie Leśnik, który powoli wyrasta na gwiazdę pierwszej wielkości na demoscenie. Leśnik jest osobą skromną i sympatyczną, więc pozdrawiam go serdecznie i życzę mu jak najlepiej. Wszystkie prezentowane prace były na wysokim poziomie, a kilka naprawdę dobrych niestety nie przeszło selekcji. Jak ktoś zdobędzie stuff z imprezy, to śmiało może zabrać się do słuchania.

Odwrotnie było w przypadku prac graficznych. Tutaj poziom był stabilny, i tyle. Z grafik w 24-bitach, moim zdaniem, na uwagę zasługiwała praca Dagona (która nota bene była dostarczona w wersji 8-bitowej). A reszta najzwyczajniej nie po-dobała mi się, ale mam nadzieję, że autorzy pracują jeszcze nad warsztatem. Grafika oldschool-

owa (320 x 200 x 8-bit) była na trochę wyższym poziomie, ale, według mnie, w dobie cudeniek marki Paint Shop Pro 7 i grafik konwertowanych z 24-bitów nie powinny być dopuszczane do tego konkursu.

Clou imprezy są prace kodowane, zatem wystawiono kilka intr 4 kb, 64 kb oraz trzy demki. Tutaj scenowcy również się nie wykazali zbytnią pracowitością i właściwie tylko produkcja grupy Tatanka pod tytułem Vertex oraz intra (skodowanie takiego ma-



leństwa do sztuka sama w sobie) zasługują na uznanie. Graff pokazał przez kawał dobrej muzyki (mix jazzu i rocka), co dało demku niepowtarzalny klimat, który akurat mi bardzo odpowiadał.

Na koniec wspomnę o największej (imho) "gwiazdzie" imprezy - Zambarim. Pokazał trzy VHS-y. Klip zrobiony do utworu "Bezpieczeństwo", parodie walki na miecze świetlne pt. "Duel" oraz genialną animacją komputerową "Chwile". Wszystkie trzy produkcje zasługują na wielkie uznanie. Zainteresowanych zapraszam na stronę www.zambari.art.pl. Tego się nie da opisać. To trzeba zobaczyć, i kropka.

Będę miło wspominał party. Organizacja była całkiem solidnie przygotowana, choć organizatorzy nie ustrzegli się kilku błędów, jednak i tak nie zafutuje tego wypadu do Warszawy. Impreza rozkręciła się wraz z upływającym czasem, a można też było zobaczyć kilka świetnych prac. Mam nadzieję, że party zorganizowane przez Addict na stałe wejdzie do scenowego kalendarza. □

## Kącik DOS-a

Witam! Gdy piszę te słowa, za oknem piękna pogoda, słoneczko radiośnie przemierza nieboskło, szepcząc: "Odpocznij sobie", ptaszki śpiewają... WIOSNA! Wiosna, pora radosna :-). Przynosi zmiany, wszystko budzi się do życia - tak jak nasza skromna rubryczka. Od dzisiaj zmieniliśmy na stałe miejsce pobytu i zasiedliśmy wśród reszty kursów, przybierając nową wiosenną szatę. Ale nie o tym będzie dzisiejszy odcinek, lecz o takim magicznym pliku zwanym config.sys.

Kuba Kominiarczuk [Smuggler - "Gdzie jest kurs DOS-a?"]

Jest grupa plików, których obecność w systemie jest praktycznie niezbędna, by cokolwiek działało. Jednym z nich jest właśnie ów config.sys - w nim właśnie zapisanych jest sporo ustawień systemowych, a także uruchamiane są pewne specyficzne programy (np. programy typu cache). I o ile Windows - wraz z wzrostem numerka przy nazwie - coraz bardziej go ignoruje, to DOS bez niego jest kompletnie bezużyteczny.

Od strony technicznej config.sys przypomina trochę pliki INI znane z Windows. Jest to plik tekstowy, podzielony (lub nie, zależnie od potrzeby) na części zwane blokami instrukcji. Zeby łatwiej było to zrozumieć, pokażę przykładowy plik:

```
[menu]
menuitem=pier.Pierwszy
menuitem=drug.Drugi
```

```
[common]
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe on 32768
```

```
[pier]
dos=high.umb
devicehigh=c:\dos\ansi.sys /r
files=50
```

```
[drug]
devicehigh=c:\dos\interlnk.exe /drives:5 /noprinter /com:1 /
files=255
```

[common]

Nie dobierając się na razie do bloków komend, dostrzegamy jedno - komendy różnią się od tych, znanych z plików BAT. Programy, tutaj zwane sterownikami, ładują się za pomocą poleceń:

device=[ścieżka]

bądź

devicehigh=[ścieżka]

Jaka jest pomiędzy nimi różnica? Ano bardzo prosta. DOS sam z siebie daje dostęp do pierwszych 640 kB RAM-u ("Tyle to i tak za dużo i nigdy nie będzie potrzeba więcej") (c) by Bill Gates, czyli do tak zwanego obszaru PAMIĘCI PODSTAWOWEJ. Jednak, jeśli załadujemy sterownik PAMIĘCI WYSOKIEJ himem.sys, to otrzymamy dostęp do obszaru pomiędzy 640 kB a 1024 kB RAM-u, i polecenie device ładuje sterownik do pamięci podstawowej. natomiast devicehigh do wysokiej. Wyższość devicehigh polega na tym, że pozostaje nam więcej pamięci do pracy z programami.

Programy zawierają parametry, dzięki którym możemy ustawić ich zachowanie - np. sterownik INTERLNK.EXE, służący do udostępniania zasobów komputera przez porty szeregowe, dzięki otrzymanym parametrom udostępniony klientowi 5 dysków, nie będzie umożliwiał korzystania z drukarki, a transmisji przeprowadzi przez port COM1.

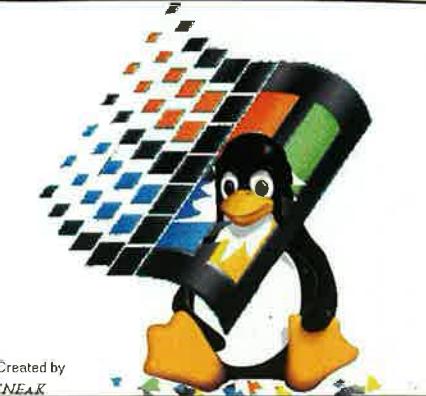
Gdzieś pojawiają się też jakieś przyporządkowania, np. files=50 bądź dos=high.umb. W tym wypadku są to rodzaje zmiennych mówiących MSDOS-owi o maksymalnej liczbie otwartych plików (sic!), o liczbie buforów do transmisji z dysku twardego, czy też decydujących o wykorzystaniu pamięciowej (UMB) i wysokiej (HIGH). Dzięki temu można побawić się w

swoiste podkręcanie komputera całkowicie za darmo i bez strachu, że coś się zagrzeję.

Co do bloków instrukcji, to można to określić jako rozwiniętą formę bloków tworzących za pomocą polecenia GOTO w plikach \*.bat. Można im nadawać dowolne nazwy (chyba z ograniczeniem do 8 znaków, ale nie dam sobie ręki za to uciąć), choć istnieją 2 szczególne nazwy. Pierwsza z nich to "menu". W niej znajdują się definicje elementów menu, znanego choćby z awaryjnego uruchamiania Windows. Jak się okazuje, można go użyć do zupełnie innych celów - np. ustawić sobie pewne zmiany do pracy z różnymi programami, ustawienie komputera do pracy w charakterze serwera INTERLNK itp. A odpowiedni wariant wybieramy sobie przy starcie komputera. Drugą zastrzeżoną nazwą jest "common" - blok instrukcji wspólnych. Są bowiem komendy, które wywołują się przy każdej okazji - np. ładowanie sterowników pamięci wysokiej itp. Po prostu niezależnie od tego, której możliwą konfigurację wybierzymy, te komendy zostaną wykonane. Rzeczą bardzo przydatną, ale w praktyce - niezbyt to widać.

Dzisiaj rozpoczęliśmy cykl kilku artykułów o plikach startowych. W następnych odcinkach zajmiemy się dogłębniej plikiem config.sys, czyli poszukiwaniem przez wszystkich menu ("widziałem to u kumpla i chciałbym też to mieć") urządzeniami w MSDOS-ie, sterownikami i tym wszystkim, o czym świat zapomniał po przesiadce na Winblowz 95. Na koniec pojawią się obiecane rozwiązania problemów z nimi związanych, ale do tego pozostało nam jeszcze trochę czasu. A zatem do zobaczenia!

PS Jeśli interesuje was MSDOS w swej żywej postaci (np. tanie serwery w firmach etc.), to koniecznie zaglądźcie na grupę pl.comp.os.ms-windows.win3 - może nazwa nie sugeruje tego, ale to jedynie polskie miejsce w UseNecie, gdzie wciąż rozmawia się o tym, bądź co bądź, stabilnym systemie. □



Created by SNEAK

### Komendy konfiguracyjne pliku config.sys

buffers=n,m - ustalenie liczby buforów używanych przez system do transmisji dyskowych, gdzie n to liczba buforów w przedziale od 1 do 99 (jeden bufor to 532 bajty), a m to zadeklarowanie dodatkowej pamięci podręcznej od 1 do 8 (standardowo 1).

country=xxx,yyy,[ścieżka] - ustalenie sposobu wyświetlania czasu, daty, walut, formatu liczb oraz znaków alfabetu; xx - numer kraju, yyy - numer tablicy kodów, [ścieżka] - ścieżka dostępu do country.sys, dane dla Polski - xxx=048, yyy=852.

dos=[high/low],[umb/noumb] - polecenie ustalające, czy MSDOS będzie używać pamięciowej (UMB) oraz czy zostanie załadowany do pamięci wysokiej (HIGH), czy też nie. Polecenie można stosować jedynie po zainstalowaniu himem.sys (pamięć wysoka) lub emm386.exe (pamięć gorna).

fcb=x - maksymalna liczba jednocześnie otwartych bloków opisu plików (FCB), w przedziale od 1 do 255 (standardowo 4).

files=x - maksymalna liczba równocześnie otwartych plików, od 1 do 255 (standardowo 8, zalecane min. 20).

install=[ścieżka] [parametry] - polecenie umożliwiające zainstalowanie programu rezydentnego (tj. cały czas siedzącego w pamięci, np. skanera antywirusowego).

installhigh=[ścieżka] [parametry] - to samo, jednak program zostanie załadowany do pamięci wysokiej, a w przypadku braku odpowiedniej jej ilości - do pamięci podręczowej.

lastdrive=x - polecenie ustalające maksymalną liczbę dysków logicznych w systemie.

menucolor=x,y - ustalenie koloru tekstu oraz tła dla bloku menu; x - kolor tekstu, y - kolor tła, powinny być w przedziale od 0 do 15.

menudefault=[nazwa\_blok],[czas] - komenda umożliwiająca wybranie domyślnego bloku menu po upływie pewnego czasu.

menuitem=[nazwa\_blok],[tekst] - komenda tworząca element menu, nie może być ich więcej niż 9.

numlock=[stan] - stan NumLocka, przyjmuje wartości On lub Off.

shell=[ścieżka] [parametry] - ustalenie nowego interpretera poleceń, w którym podajemy ścieżkę dostępu do niego oraz wymagane parametry.

stacks=l,r - ustalenie liczby stosów do obsługi przejścia. Nie powinno się go zmieniać, standardowe ustawienie l=0, r=0. Mogą się one zawiązać w przedziałach, odpowiednio, 8-64 (liczba stosów) i 32-512 (wielkość stosów w bajtach).

submenu=[nazwa\_blok],[tekst] - komenda tworząca podmenu.

switches=[l/n ff] - polecenie umożliwiające poruszanie pewnych standardowych procedur w celu szybszego uruchamiania komputera. l/k - przekłada klawiaturowe enhanced na standardową, l/n - blokuje użycie klawiszy F5 i F8 podczas startu systemu, ff - likwiduje przerwę po wyświetleniu napisu "Starting MSDOS..."

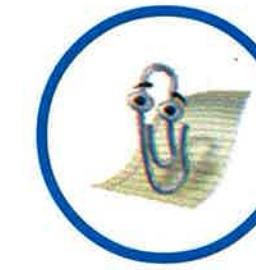
## Blizzard w Sieci

WWW.BATTLENET.PL



# Spotkanie z AGENTEM...

## nikt tego nie przeżyje za ciebie



**Tym razem nietypowy tytuł. Dlaczego? Ponieważ sam odcinek będzie nietypowy. Choć nagłówki może trochę mylić, dzisiejszy tekst nie będzie miał nic wspólnego z nadawaniem do niedawna w telewizji Agentem. To o czym będzie ten odcinek? No, oczywiście o Agencie, ale produkcji mIRC-kości. Właściwie to w dzisiejszym wydaniu będziemy mieli aż dziewięciu Agentów, i to wcale nie z FBI.**

**Raziel**

**P**o tym dość zakreconym wstępnie należy wam się kilka słów wyjaśnień co do rzeczywistej tematyki dzisiejszego odcinka. Jak już wspomniałem, zajmiemy się programem Agent :), lecz nie tym z telewizji - tylko programem komputerowym wyprodukowanym przez zdobywającą ostatnio coraz większą sympatię firmę Microsoft (pozdrawiam pana Billa G. :)). Pewnie już wyrywacie sobie włosy z głowy, no bo "po kiego qrczaka w kaciku o mIRC-u ma być opis jakiego Agenta". Spokojnie - to nie żaden podstęp ani pułapka - otóż pan Bill zadbał, aby użytkownicy mIRC-a nie zapomnieli przypadkiem o tym, że korzystają z jego najnowszego wynalazku - systemu Windows zainstalowanym pakietem MS Office. Trzeba przyznać, że udało mu się to doskonale (moje gratulacje, też tak bym chciał :)). Ale do rzeczy - Agent jest programem, który wchodzi w skład pakietu MS Office. Wbrew pozorom nie jest to kolejny wirus, lecz dość przydatne i przyjemne w użyciu narzędzie, które odpowiada za wyświetlanie i obsługę tzw. agentów (asystentów), do których przyzwyczailiśmy się z racji korzystania z programów takich jak Word czy Excel. Któto bowiem, jak nie agenci (m.in. pies Reks, Spinacz - w wersji MS Office 2000) zasypie nas podczas pracy całą masą (nie)przydatnych :)) wskazówek i podpowiedzi? I dlatego mam dla was dobrą wiadomość - z agentów możemy korzystać także w mIRC-u! Wbrew pozorom zabawa z nimi jest przednia, tym bardziej że sami możemy zadecydować, jak nasi podopieczni mają się zachowywać w danym momencie. Dobra, aby nie zajmować już więcej miejsca na wstęp, zaczynamy!



W pierwszej kolejności wypadały zobaczyć, czy mamy zainstalowany na komputerze program Microsoft Agent. Można to łatwo sprawdzić, wpisując w oknie statusu w mIRC-u:

`/echo $agentver`

Jeśli w rezultacie otrzymamy liczbę większą niż zero, możemy odetchnąć z ulgą. Ja mam na swoim komputerze zainstalowaną wersję 2.0, więc jeśli macie starszą, to nie zdziwiecie się, gdy coś będzie wyglądało inaczej, niż ja to opisuję :). Okej, wiemy już, co tkwi na naszym dysku, pora więc na jaki bardziej praktyczny przykład:

### Agent na start!

```
on 1:START:{  
  .gload czarodziej default  
  .gshow czarodziej 660 130  
  .gplay czarodziej announce  
  .gtalk czarodziej Witaj $me Właśnie wybrałeś $time Jestem do Twoich usług!
```

A co ciekawego znajdziecie pod adresami WWW? Otóż wszystko to, co znajdowało się na stronach, że tak powiem, "pierwotnych" plus całe mnóstwo dodatkowych atrakcji. Autorzy przygotowali potężne

```
echo -s $agent(%i).char
inc %i
}
```

### OBJAŚNIENIE:

W powyższym skrypcie zastosowaliśmy prostą pętle WHILE. Pojawiła się ona pierwszy raz, więc przydałoby się kilka słów wyjaśnień. Pętle WHILE (czyli "dopóki") zaczynamy zawsze od linijki:

```
while ($mienna1 operator $mienna2) { zmienna | pętla }
czyli np. while (%i < 5) { echo -s %i | inc %i }
```

Całość można wytlumaczyć w ten sposób: dopóki (while) zmieni operator \$mienna2 (np. %liczba == 5), no i tutaj zawsze pętla. Mam nadzieję, że to rozumiecie :). Wróćmy więc do omawiania pozostałych nowych elementów skryptu. Mam tu na myśli identyfikator \$agent(N).char. Otóż zwraca on nazwę N-tego agenta, który jest zainstalowany na komputerze, lub całkowitą liczbę zainstalowanych agentów, jeśli w miejscu N wstawimy 0. Proste, a jakże przydatne, prawda? :).

### ZA MAŁO AGENTÓW? NO PROBLEM...

Wiemy już co nieco o agentach, którzy siedzą sobie w naszym systemie, natomiast ja podam wam teraz sposób, w jaki można zwiększyć ich liczbę. Jeśli macie płytę instalacyjną z MS Office'em 2000, to w katalogu \PFILES\MSOFFICE\OFFICE znajdziecie kilka plików o rozszerzeniu \*.acs. Wystarczy przegrać je do katalogu agentów na dysku twardym (domyślnie jest to C:\WINDOWS\MSAGENT\CHARS) i gotowe! A teraz już obiecaną skrypt "cytujący przyjaciół" na IRC-u:

**MÓW MI JESZCZE... :), WERSJA 1, bardziej prawidłowa :**

**[do zakł. ALIASES]**

```
/dodajagent {  
  set %agentnick $$1  
  if ($2 == $null) set %agentname default  
  else set %agentname $2  
  .gload agent %agentname
```

**.gshow agent**  
}

```
/usunagenta {  
  .gunload agent  
  unset %agent*
```

**[do zakł. REMOTE]**

```
on 1:TEXT:?:{  
  if ($nick == %agentnick) {  
    set %i 1  
    unset %agenttext  
    :następny  
    if ($ $ + [ %i ] == $null) goto koniec  
    set %agenttext %agenttext $ $ +  
    [ %i ]  
    inc %i  
    goto następny  
  :koniec  
  .gtalk agent %agenttext  
}
```

**WERSJA 2, mniej fachowa, lecz tak samo odlotowa :).**

**[do zakł. ALIASES]**

```
/dodajagent {  
  set %agentnick $1  
  if ($2 == $null) set %agentname default  
  else set %agentname $2  
  set %agentlength $len(%agentnick)  
  inc %agentlength 4  
  .gload agent %agentname  
  .gshow agent
```

```
/usunagenta {  
  .gunload agent  
  unset %agent*
```

**[do zakł. REMOTE]**

```
on 1:TEXT:?:{  
  if ($nick == %agentnick) {  
    set %agenttext $line($nick,0)  
    set %agenttext $line($nick,%agenttext)
```

archiwum plików, screenów, artykułów (choć te dopiero się rozwijają) itp. Poza tym w serwisach zastosowano szereg różnych efektów programowych, dzięki czemu stały się one bardziej atrakcyjne dla gości. I tak np. możemy skomentować dział nowości, zagłosować w ankcie, uczestniczyć w forum, zamieszczać screeny. Trzeba również dodać, że szata graficzna serwisu stoi na naprawdę wysokim poziomie, a jednocześnie nie powoduje zbyt długiego dogrywania strony. A jest to na prawdę ważne dla internautów, którzy korzystają z usług "tepsy".

Za małe zamieszczenie związane z powstaniem serwisu www.battlenet.pl odpowiedzialne są dwie osoby Krzysztof Baranowski (ElemenT) oraz Tomasz Pieciak (Slash). Udało mi się zadać im kilka pytań:

**PolarX:** Cześć. Na początek chciałbym was zapytać kiedy i jak się to wszysktu zaczęło?

**Slash&ElemenT:** Witali. W sumie to zaczęło się od tego, że zaproponowałem ElemenTowi, abyśmy połączili nasze strony w jeden silny serwis, zgodził się i pod koniec listopada 2000 roku zaczęliśmy pracę...

**P:** Skąd pochodzą informacje zamieszczone na stronach waszego portalu? Bezpośrednio od producenta firmi Blizzard czy może współpracując z jakimś zachodnim serwisem?

**S&E:** Główne źródło informacji to zagraniczne serwisy, aczkolwiek dużo informacji, plików, screenów i artykułów dostajemy bezpośrednio od graczy.

**P:** Ile osób współtworzy portal?

**S&E:** W chwili obecnej jest nas czterech (aktywnie działających).

**P:** Podobno stworzyliście własny serwer battle.net, czy to prawda?

**S&E:** Tak, posiadamy własny serwer battle.net, który działa na takiej samej zasadzie jak Blizzard, tyle że nasz prowadzi osobne statystyki graczy i podczas grania na nim lag jest oczywiście mniejszy.

**P:** A jak się na niego dostać i w co można na nim grać?

**S&E:** Aby się na niego dostać, należy zmienić IP na 212.244.171.237. Więcej informacji na ten temat znajduje się pod adresem:

<http://starcraft.battlenet.pl/?dzial=instrukcja>

A w kwestii gier, to jest ich kilka: Starcraft/Starcraft: Brood War WarCraft2: Battle.Net Edition Diablo/Diablo Hellfire Diablo2.

**P:** Jakie plany na przyszłość?

**S&E:** Myślę, że jednym z planów będzie stworzenie ligi SC/BW. Wkrótce, tzn. po maturach, mamy zamiar zorganizować kilka turniejów, no ale zobaczymy, jak to się potoczy :). Kolejnym marzeniem jest zdobycie statusu oficjalnego wizera naszej strony od firmy Blizzard...



P: Dziękuję za rozmowę i życzę powodzenia.

Powyższy tekst jest kolejnym dowodem na to, że to młodzi ludzie (a właściwie nastolatkowie) wpływają na oblicze netu. Wiele naprawdę rzetelnych i profesjonalnych serwisów jest prowadzonych przez bardzo młodych internautów. Czy to komuś przeszkażda, bo mnie nie. Ważne jest przecież tylko to, że odwalają kawał naprawdę dobrej roboty i... wszyscy są zadowoleni :).

PolARX

## StarCraft w Sieci

Według mnie zabrakło w tym kąciku opisu witryny poświęconych tak popularnej grze, jaką jest StarCraft. Niniejszym poprawiam ten błąd (patch do CDA version 432.34). Jeśli jeszcze nie miałeś styczności z wymienioną gierką, to grzej do najbliższego sklepu, umilając sobie czas lektury tego tekstu.

[www.battlenet.pl](http://www.battlenet.pl)

Nowy serwis, stanowiący jakby pomost między trzema serwisami poświęconymi Diablo, Warcraftowi i SC, które po reorganizacji stały się jego podserwisami o jednolitym layoucie. Aktualnie największy - pomiędzy Bugiem i Odrą - serwis poświęcony gromu Blizzarda. Warto wspomnieć, że ma również własny serwer BN - jego IP znajdziesz pod koniec artykułu.

[starcraft.battlenet.pl](http://starcraft.battlenet.pl)

Dział powyższej witryny - znajdziecie tu całą masę plików dościęgnęcia (mapy robione zarówno przez graczy, jak i przez Blizzarda, tapety, screeny, konwersje), poradniki taktyczne dla poczynających i artykuły do poczytania (recenzje dodatków i przeróbek, a także teksty o typie battle.netowych sprawach: lamerom, etc.). Dostępny jest również chat, ale niestety prawie nikt go nie odwiedza :(. No i, ocoż, co tygodniowe ankiety nt. StarCrafta i pochodnych. Jedna z najlepszych i zarazem najstarsza (sic!) strona o SC w Polsce.

[www.clanwars.com](http://www.clanwars.com)

To jedna z wydających się stron

z ogólnie przyjętym standardem. Nie obchodzą ją nowinki czy pliki, lecz organizowana przez nich nieustająca liga klanowa!

Spis klanów zajmuje około 1000 pozycji (sic!), więc można go użyć jako źródła informacji o tychże (jest możliwość wyszukiwania e-maila prosto ze strony).

Aby wyświetlić pozycje nie było

zbyt mące, można podzielić je na TOP CLANS lub pierwsze 100, 200 lub 1000 klanów. Liczby przerażają :). Design serwisu jest świetny. Przy wejściu widać nas intro, tądu się w miarę szybko. Później jest już standard światowy, piękna grafa stylizowana na SC. Jeśli brak ci turniejów w Polsce, a masz szybkie łączą, to czas zainteresować się ClanWars.

[www.battle.net](http://www.battle.net)

A to HTML-owska reprezentacja "batka". Można stąd ściągnąć najnowsze mapki do ladderu oraz najnowsze mapki tygodnia i ich wcześniejsze wcielenia. Ze sprawdzeniem swych wyników w ladderze również nie ma problemu. Słownie: wszystko, co może interesować bat-

```
set %agenttext $mid(%agenttext,%agentlength,$len(%agenttext))
.gtalk agent %agenttext
}
```



## STREFA TRIKÓW :)

Dziś mam dla was tylko jeden trik, ale za to jest on baardzo fajny :). Otóż jest taki jeden kanał, który zwie się #5.0. Sztuczka z nim jest stara jak świat (a może i jeszcze starsza :)). Otóż, gdy ktoś zawita na tym kanale (#5.0), zostanie automatycznie wyrzucony z wszystkich innych. Gdy jakiś mało obeznany takeovermaniak :)) przejmie ci kanał i postawi na nim swoje boty, powiedz mu, że jego "stróże" są do niczego, twoje są 100x lepsze i zaproś go na "pojedynek" właśnie na kanale #5.0. Hmmm... troszkę mu zrednie mina, jak w jednej chwili jego botnet wyleci z kanału bez ostrzeżenia. To taki mały bajer - żart właściwicieli serwerów IRCNet-u :).

## JAKIEŚ FAJNE KANAŁY?

Jaaasne :). Dziś nie mam ich za dużo, ale coś tam się znajdzie:).

#tvp - jak sama nazwa mówi, jest to kanał Telewizji Polskiej, ale nieoficjalny, tj. z telewizją wcale niezwiązały. Ludzi jest tam zawsze pełno, aż wylewają się poza brzegi :). Ogólnie rzecz biorąc - jeśli wszędzieś na IRC-a i okropnie ci się nudzi, zajrzyj tam, a będziesz mógł się rozerwać!

#chat-world - "światowy kanał", prawdziwa mieszanka narodowościowa, można tam spotkać braci ze wszystkich czterech stron świata :))). Urzędowym językiem na #chat-world jest angielski i biada tym, którzy tą zasadę zechą złamać :). Hmmm... cool czanek!

"To jush jest koniec, nie ma jush nic, jesteście wolni..."

PS Zachęcam wszystkich, którzy mają jakieś pytania/wątpliwości, do mailowania na mój adres: raziel@cdaction.pl. Na wszelkie wasze pytania postaram się, w miarę możliwości, odpowieść. Jeśli macie jakieś propozycje co do tego, co chcielibyście ujrzeć w kolejnych odcinkach "kursu mIRC-owania", śmiało piszcie na wcześniejszej podanej adres!

## WERSJA 1

```
unset %agent* - usuwa wszystkie zmienne, które zaczynają się od "%agent". Można także używać pytajników "?" , które symbolizują jedną literę (zresztą stosowanie "*" i "?" to podstawy, które poznaje się na pierwszych lekcjach informatyki, więc nie będę się tym rozpisały).
```

**petla w REMOTE** - w zakładce REMOTE zastosowałem prostą petlę, która po kolej sprawdza zawartość parametrów \$1, \$2, \$3 itd., które są odpowiadnikami kolejnych słów "wyłapanych" przez tego REMOTE-a. Wszystkie te parametry podstawiały się pod zmienną %agenttext i w momencie napotkania pustego parametru (\$null) wysypane do agenta (.gtalk agent %agenttext). Można było tam także użyć pętli WHILE, co nie robi żadnej różnicy.

## WERSJA 2

**\$len(%agentnick)** - ten identyfikator zwraca nam liczbę znaków podanego wyrazu/zmiennej/ lub czegoś innego :), w tym wypadku zwracana jest długość zmiennej %agentnick.

**inc %agentlength 4** - zwiększa wartość zmiennej %agentlength o 4. W jakim celu? Standardowo mIRC poprzedza wypowiedziany przez kogoś tekst jego/jej ksywką zamkniętą w trójkątne nawiasy (np. <Raziel> witam wszystkich czytelników!). Jeśli policzymy, od którego znaku (licząc od lewej, nie biorąc pod uwagę ksywki) zaczyna się "czysty tekst", to wyjdzie nam właśnie 4!

**\$line(\$nick,N)** - aby nasz agent odczytał najniższą linię w danym oknie, potrzebujemy wiedzieć, ile linii zawiera aktualnie to okno. Do tego właśnie służy identyfikator \$line. Jeśli zamiast N wpiszemy 0 - otrzymamy łączną liczbę "zapisanych" linii w wybranym oknie, natomiast jeśli wpiszemy tam wartość inną niż 0, otrzymamy zawsze liczbę numer N.

**\$mid(%agenttext,%agentlength,\$len(%agenttext))** - zwraca wybrany fragment zmiennej %agenttext. W nawiasie podajemy kolejno: "skąd" ma zostać pobrany tekst, OD którego znaku, DO którego znaku. I takim oto sposobem otrzymujemy gotowy tekst do wyświetlenia :). Prawda, że całkiem sprytny ten algorytm?

## COŚ DLA LENIWYCH & DOCIEKLIWYCH

Jeśli komuś z was nie chce się przepisywać całego skryptu, może skorzystać z gotowego wbudowanego w mIRC-a. W tym celu należy przedostać się do okienka OPTIONS lewy [ALT + o], a następnie do zakładki Sounds=>Agents. No i mamy wszystko jak na talerzu - teraz wystarczy tylko odrzucić odpowiednią opcję (np. private events, aby agent cytuwał WSZYSTKIE prywatne wypowiedzi), ustawić kilka parametrów, jak np. przedrostek i głośność mówienia, barwę głosu (tak, tak, otóż nasz agent może przemawiać własnym głosem! Niestety ja nie mogę nic więcej o tym napisać, bo u mnie to nie działa :P) i... gotowe!

Teraz wystarczy już tylko kliknąć OK i już możemy się przystuć naszemu lektorowi :). Ja osobiste woli korzystać z własnego skryptu, bo ten mIRC-owy cytuje WSZYSTKIE wypowiedzi (prywatne/kanałowe/inne - w zależności od ustawień), a nie tak jak mój - wybranych osób (po małej przeróbce można dla każdej osoby uruchomić oddzielnego agenta!). Ale wybór pozostawiam wam!

## SIC!

<http://sic.help.pl>

SIC! jednak nie umarł! Kolejne numery, choć pojawiają się nieregularnie, są jednak wydawane. Pod koniec ubiegłego roku miała miejsce zmiana na stanowisku naczelnego i ostatni numer (już pod wodzą "nowych" ludzi) był bardzo nietypowy - w stylu socjalistycznego manifestu. Całość przez cały czas istnienia trzymała poziom, lecz z powodu niezbyt licznej redakcji - nie jest w stanie dogonić licznych rywali. Oto, co powiedział mi Jakub Strzałkowski - red. nacz. SIC! - zapytany o to, jak zachęcały ludzi do zaprenumerowania właśnie tego magazynu: "Ostatnio w naszym piśmie nie działa się najlepiej, ale wysłaliśmy na prostą i mogę śmiało stwierdzić, że problemy mamy za sobą. Naszym największym atutem są zretelne teksty podane w atrakcyjnej i funkcjonalnej (niska objętość) szacie graficznej. Choć jesteśmy zinem o tematyce komputerowej, nie wahamy się zamieszczać publikacji, ciekawych felietonów luźno związanego (lub nawet wcale) ze światem cyberprzestrzeni...".

## Wirtualny Komputer

<http://www.games.net.pl>

Trzeba przyznać, że od czasu napisania mojego artykułu wiele w WK się zmieniło. Pismo przeszło wielką metamorfozę i przez ostatnie pół roku dwa razy zmieniało grafikę, która teraz jest ładniejsza i bardziej przejrzysta. Poza tym w WK widać ciągły rozwój i poszerzanie horyzontów pisma (ostatnio pojawiło się kilka nowych kącików tematycznych). Bardzo ciekawą sprawą był w ostatnim numerze ekskluzyw dla Schizma - polskiej produkcji, która niedługo będzie miała swoją premierę (gdy to czytacie, ona naprawdę niejednojęzyczna). Była to pierwsza tego typu publikacja w polskich e-zinach. Co się jeszcze zmieniło? Przede wszystkim to, że redakcja ma sporo pomysłów, dzięki którym udaje im się przyciągać nowych czytelników, a stale rosnąca liczba tekstu pozwala rokować dobrze nadzieje na przyszłość.

## Załoga G

<http://www.zalogag.pl>

W tym e-zinie postrzegamy przede wszystkim zmiany organizacyjne. Magazyn nawiązał współpracę z wieloma firmami, nie tylko komputerowymi, dzięki czemu zamieszczane są w nim konkursy, poza tym stale rośnie liczba tekstu. Pismo przeszło również przez kilka zmian kosmetycznych związanych z lay-outem i teraz podzielono je na trzy części: gry komputerowe, cybertechnika oraz cyberkultura. Oto, jak Zbigniew Jankowski

## Dane statystyczne

### Login Point

dane z numerów: 3-4 Login, 8-10 LP

liczba stron: ok. 63

recenzje: ok. 9

zapowiedzi: ok. 8

solute: ok. 0

konkursy: ok. 0

artykuły luźne: ok. 3

screeny: tak

objętość: ok. 1,1 MB/0,7 MB

wydanie: regularne, ok. 15 każdego miesiąca

kąciki tematyczne: software, książka, z archiwum X, RPG, manga, sport, komórki, muzyka

zachęcały was do czytania magazynu: "Załoga G co miesiąc oferuje swoim czytelnikom największy w polskim Internecie zastrzyk tekstu. Naszą domeną są fachowe, rzetelne i obiektywne recenzje, wraz z zapowiedziami gier, opisy programów, testy sprzętu. Oprócz tego, jak żaden inny magazyn (zarówno elektroniczny, jak i papierowy), podejmuje na swoich łamach tematykę związanej z innymi dziedzinami rozrywki - recenzujemy płyty z mocniejszą muzyką, nowości kinowe, książki, publikujemy opowiadania oraz - szczególnie chwalone - felietony. Prenumerując Ząłogę G niczym nie ryzykujesz - na skrzyni wyśląmy jedynie krótki e-mail informacyjny, a ty nie ominiesz żadnego numeru naszego pisma i będziesz mógł brać udział w wszystkich organizowanych przez nas konkursach (zawsze do wygrania wspaniałe gry, programy, płyty muzyczne). Do zobaczenia w Ząłodze G.

[www.sclegacy.com](http://www.sclegacy.com)  
I znowu. Nie rozumiem, czemu te wszystkie serwisy są tak podobne? Zmienia się tylko grafa, nic poza tym! No dobrą, że też inni webmasterzy i cytognodni news - Lamer of the Week. Zyczę wam, żebyście nie stali się "bohaterami" tego newsa :P. W tej chwili, gdy weźmiesz serwisa StarCraft.org, jest to najlepszy (IMHO) serwis o SC. POLECAM!

[www.ceti.com.pl/arena](http://www.ceti.com.pl/arena)

NetWars. Strona pozbawiona jest plików, obejmuje to innowacyjny obszar zainteresowań. Znajdziesz tu bowiem kilka polskich opowiadań ze świata SC, strategie, raporty i wywiady. Poza tym organizuje turnieje - 1 na 1 oraz 2 na 2, a także ligę. Wszystkie rozgrywki odbywają się na serwerze NetCrafta, więc jeśli gra ci się na nim komfortowo, to nie czekaj, zaciagnij się! :)

[www.blizzargames.com](http://www.blizzargames.com)

W sumie fajny serwis. Traktuje o SC i wszelkich tytulowych gierach ze stajni Blizzarda. Znajdziesz tu trochę plików oraz mnóstwo newsów! Polecam jako źródło newsów na wasze serwisy :P.

[www.battlereports.com](http://www.battlereports.com)

A to serwis poświęcony TYLKO i WYŁĄCZNIE raportom z meczów. Pomiędzy paskudną grafą warto go polecić każdemu - aktualna liczba tekstu to 3138 (i nadal rośnie). Jeśli więc chcesz się dowiedzieć, jak właściwie najlepsi, to nie ma odpowiedniego miejsca niż BattleReports.

[www.temple.z.pl](http://www.temple.z.pl)

Protoss Temple! Najlepsza (IMHO) strona o Protossach! Znajdziesz tu sporo teków o swych ulubieńcach - guildy, poradniki (np. "anti-rush"), opisy jednostek, budynków etc. No i galeria. W sumie fajna strona, ale tylko dla osób grających Protami.

Nieu, tyle adresów chyba wystarczy. Jednak czym byłby StarCraft by nie był multiplayer? To trochę jak żołnierz bez karabina, ew. Jedi bez Barnaby. Ażkolwiek pingi na oryginalnym BN mogą przypominać o lekkim szok. Jednym sposobem na to jest granie na polskich serweraх, których IP uprzejmie podaje:

Battlenet PL - 212.244.171.237

BN PL - 195.204.177.216

Serwer Astericy - 195.116.8.82

SCC - 213.241.38.180

Serwer SPGSC - 195.205.97.47

Serwer Shock - 195.116.34.8

Serwer St@py - 212.244.75.158

Server NetCraftu - 212.244.57.91

Server SC - 212.160.87.2

Server Kola - 212.244.102.154

Tepsa.lame.pl - 195.117.126.177

Aby zmienić serwer z oficjalnego na któryś z powyższych, musisz zmienić jeden z wpisów w rejestrze. Uczuchom Edytor Rejestru (Uruchom | Regedit) i w kluczu HKEY LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Battle.netConfiguration zmień wartość "Server List" na adres wybranego serwera. Jeśli nie chcesz bawić się rejestrtem, to pozostałe zadanie, który automatycznie to zada. Znajdziesz taki na [www.battlenet.pl](http://www.battlenet.pl). M

# Kurs HTML-a cz.4

Hej! To już czwarta odsłona kursu. Z tego, co wynika z maili, kurs wam się podoba. Pytacie się w nich często, o jaki nieznany wam tag. Spoko. Pytacie dalej. Dzięki temu wiem, co pisać w następnych częściach kursu :). Dzisiaj temat, który przypadnie do gustu wszystkim tym, którzy lubią, kiedy coś na stronie się rusza czy zmienia. Żeby nie przynudzać, powiem tylko, czym się dzisiaj zajmiemy. Będzie to mianowicie sława funkcja "onMouseOver". Stuży ona między innymi do konstruowania rollerverów. Oprócz tego znajdzie się kilka przydatnych skryptów.

Jarek "Metzger" Ostrowski

e-mail [darkwater@interia.pl](mailto:darkwater@interia.pl)

**N**a początek najłatwiejszy skrypt, czyli: "Jak napisać coś na pasku statusu".

```
<a href="costam.htm" onMouseOver="window.status='Jak to widzisz tam, gdzie trzeba, to jest good...'; return true">
```

Otocz, to ma być kurs, a nie podawanie paru przykładów. No więc trzeba wszystko rozłożyć. Co to jest `<a href...>`, tłumaczyć nie muszę. Co do `onMouseOver`, `onMouseOut`, to wy tłumaczę na zasadzie akcji i reakcji. A więc `"onMouseOver"` to akcja (najechanie kursorem myszki, w tym wypadku nad odsyfaz), natomiast `"window.status"` to reakcja, czyli wyświetlenie tekstu tam, gdzie trzeba. Podsumowując: kiedy najedziemy kursorem myszki nad odsyfaz, spowodujemy akcję, na którą komputer odreaguje reakcję, a zatem wyświetleniem tekstu w statusie, uffff... :). Ostatnie, co tam widzimy, to `"return true"`. Nie jestem tego na 100% pewien ale chyba kaže to przeglądarkę ukryć prawdę, czyli ścieżkę dostępu otwartego pliku.

No to już przypuszczam, że podstawy znacie. Teraz zajmiemy się czymś bardziej skomplikowanym, czyli konstrukcją rollerverów. Jednak na początek opis ważniejszych zdarzeń myszki:

`onMouseOver` - myszka znajduje się nad obrazkiem.

`onMouseDown` - nastąpiło kliknięcie myszki nad obrazkiem.

`onMouseUp` - myszka opuściła obszar obrazka.

Aby stworzyć rollervera, będziemy potrzebować kilku obrazków mniej więcej tej samej wielkości. Liczba obrazków zależy od liczby zdarzeń. Jeżeli chcemy tylko jedno, to wystarcza dwa obrazki, jeśli dwa - to obrazków trzeba będzie przygotować więcej. Mysle, że chcecie, aby obrazek, po tym, jak myszka go już opuści, powrócił do stanu pierwotnego. Aby to zrobić, zdarzenie `"onMouseOver"` oraz źródło obrazka (`<img src=...`) powinny być tym samym plikiem graficznym, czyli np. `"johny.jpg"`.

Jeżeli już wszystko macie, zajmiemy się najprostszym rollerverem. Po najechaniu Heh... moja pierwsza strona :

```
<option value="none">Wybierz adres</option>
<option value="http://darkpower.w.interia.pl">DARKPOWER</option>
<option value="http://cdaction.pl">CDACTION</option>
<option value="http://moja.strona.wp.pl">HOMESITE</option>
</select>
</form>
```

Nie będę się za bardzo rozpisywał, jak ten skrypt działa, ponieważ to ma być kurs HTML-a lekko przyprawiony dodatkami typu JavaScript, a nie opis wszystkich jej funkcji. Więc tak po febkach: `<script...></script>` zaczyna i kończy skrypt. `<form></form>` - wszystko, co znajduje się pomiędzy tymi tagami, to formularz pocztowy. Działa on na zasadzie wyboru. Kiedy ktoś wybierze napis "DARKPOWER" i kliknie go, zostanie przeniesiony do strony <http://darkpower.w.interia.pl>. Oczywiście możemy sobie sami zdefiniować, ile ma być opcji i jak mają się nazywać.

Cały kod można podzielić na trzy części. Pierwsza to sam odnośnik, czyli `<a href=>`. Druga to omawiane w tym odcinku `onMouseOver` i `onMouseOut`. Trzecią częścą stanowi obrazek będący odnośnikiem. Zaczniemy od końca. Obrazek, który będzie linkiem, jest domyślnie tadowany przy starcie strony. Ważne jest, aby określić jego nazwę. W moim przypadku jest to `"rol1"`. Teraz nasze "mafsy" - reakcja towarzysząca najechaniu myszki nad obrazkiem to w tym przypadku zmiana źródła obrazka o nazwie `rol1` na `dark1.jpg`, ot i cała filozofia. To samo dzieje się w przypadku drugiej akcji, z tym że teraz obrazek wraca do pierwotnego stanu, czyli `dark.jpg`. Został nam jeszcze odnośnik, ale chyba nie muszę mówić, do czego służy :). Co do tych rolerów, to jeszcze mała uwaga: otóż, kiedy robicie więcej takich obrazków na stronie, to nadawajcie im inne nazwy (`rol1`, `rol2`...), bo inaczej mogą pojawić się dziwne bugi. Na koniec pełny skrypt z zastosowaniem wszystkich dostępnych funkcji.

```
<a href="http://darkpower.w.interia.pl"
onMouseOver='rol1.src="dark1.jpg"' onMouseOut='rol1.src="dark2.jpg"'>
</a>
```

Cały kod można podzielić na trzy części. Pierwsza to sam odnośnik, czyli `<a href=>`. Druga to omawiane w tym odcinku `onMouseOver` i `onMouseOut`. Trzecią częścą stanowi obrazek będący odnośnikiem. Zaczniemy od końca. Obrazek, który będzie linkiem, jest domyślnie tadowany przy starcie strony. Ważne jest, aby określić jego nazwę. W moim przypadku jest to `"rol1"`. Teraz nasze "mafsy" - reakcja towarzysząca najechaniu myszki nad obrazkiem to w tym przypadku zmiana źródła obrazka o nazwie `rol1` na `dark1.jpg`, ot i cała filozofia. To samo dzieje się w przypadku drugiej akcji, z tym że teraz obrazek wraca do pierwotnego stanu, czyli `dark.jpg`. Został nam jeszcze odnośnik, ale chyba nie muszę mówić, do czego służy :). Co do tych rolerów, to jeszcze mała uwaga: otóż, kiedy robicie więcej takich obrazków na stronie, to nadawajcie im inne nazwy (`rol1`, `rol2`...), bo inaczej mogą pojawić się dziwne bugi. Na koniec pełny skrypt z zastosowaniem wszystkich dostępnych funkcji.

```
<script language="JavaScript">
<!--
window.open('ankieta.htm', 'Wiadomości',
'toolbar=no,menubar=no,scrollbars=no,
resizable=no,height=250,width=400,
left=400,top=300');
//-->
</script>
```

Ten oto skrypt pozwala nam na otwarcie nowego okienka. Przydaje się do szybkich ankiet. Należy jednak pamiętać, że takie okienko bywa czasami demoralizujące :). Myśl, że z posiadaną już wiedzą sami rozgryzicie sens skryptu. Radzę popróbować z parametrami "no", zamieniając ją na "yes". Dla ciekawostki: podobny skrypt zastosowany jest w "Tawernie RPG". No i to już koniec wskazówek związanych z JavaScriptem w historii Kursu HTML-a w CD-Action. Ponieważ zostało jeszcze trochę miejsca, zajmę się paroma drobnostkami. Pytacie się często o to, jak zrobić księgi gości czy też liczniki. Radzę zajrzać na strony: [www.ankieta.pl](http://www.ankieta.pl) -

```
<script language="JavaScript">
function selecturl(s) {
  var gourl = s.options[s.selectedIndex].value;
  window.top.location.href = gourl;
}

</script>

<form>
<select name="urljump" onChange="selecturl(this)">
```

# INTERNET się ZMIENIA



MUD, 1989



WWW, 1996



WWW, 2001

## MAGAZYN JEGO UŻYTKOWNIKÓW TEŻ

**Na 2CD pełne wersje programów graficznych i antyhakerskich**

**oraz**

**Magazyn muzyczny Hurra!! (tylko w .net)**

**Kolekcja muzeum d'Orsay (specjalnie dla nas)**

**70 MB plików MP3**

W czerwcowym .net: wojny w Sieci, rozmowa z groźnymi internautami, 50 powodów, dla których warto kochać Sieć, e-ziny, serwisy z ofertami pracy, sport, muzyka, film, gry.

**Sprawdź, na pewno cię zaskoczy!!!**

→ [www.netmag.com.pl](http://www.netmag.com.pl)

W każdym numerze magazynu .net: 2 płyty CD, pełne wersje programów, ponad 1 GB użytecznych aplikacji, poradniki i kursy, konkursy z atrakcyjnymi nagrodami, Linux, teksty, jakie znajdziesz tylko u nas.



# Moduł GSVGA

## czyli szybki pokaz możliwości Pascal'a

Dziś, z okazji zbliżających się wakacji (:), przygotowaliśmy coś specjalnego, a mianowicie mamy zamiar przedstawić wam możliwości modułu graficznego GSVGA ver.1.3, który został napisany przez pascalowego geniusza - Gr0ga (:). Ponieważ opis napisany przez samego autora wydał nam się całkiem przystępny, przedstawiamy go poniżej i zapraszamy do lektury!

### PolarX & Raziel

**B**iblioteka "GSVga" wykorzystuje do przechowywania obrazów pamięć typu XMS i z pomocą modułu "GXMS", który jest niezbędny przy komplikacji. Oba moduły: "GSVga" i "GXMS" mają zaimplementowaną obsługę błędów, która można uaktywnić poprzez ustalenie wartości zmiennych logicznych: "GSVgaErrorHalt" i "XMSErrorHalt" na "TRUE".

GSVgaErrorHalt:=TRUE; (włącz kontrolę błędów w module GSVga).  
XMSErrorHalt:=TRUE; (włącz kontrolę błędów w module GXMS).  
Od tej pory w przypadku wystąpienia jakiegoś błędu w którymś z modułów, program zakończy pracę i wyświetli odpowiedni komunikat dotyczący natopkanego błędu.

Biblioteka "GSVga" została napisana na podstawie standardu VESA v1.2 i obsługuje następujące tryby graficzne:

Nr trybu graficznego	Rozdzielcość	Liczba kolorów	Liczba bajtów na piksel
<b>Tryby z paletą</b>			
\$100	640 x 400	256	1
\$101	640 x 480	256	1
\$103	800 x 600	256	1
\$105	1024 x 768	256	1
\$107	1280 x 1024	256	1
<b>Tryby Direct Color (bez palety)</b>			
\$10D	320 x 200	32 K	2
\$10E	320 x 200	64 K	2
\$10F	320 x 200	16.8 M	4
\$110	640 x 480	32 K	2
\$111	640 x 480	64 K	2
\$112	640 x 480	16.8 M	4
\$113	800 x 600	32 K	2
\$114	800 x 600	64 K	2
\$115	800 x 600	16.8 M	4
\$116	1024 x 768	32 K	2
\$117	1024 x 768	64 K	2
\$118	1024 x 768	16.8 M	4
\$119	1280 x 1024	32 K	2
\$11A	1280 x 1024	64 K	2
\$11B	1280 x 1024	16.8 M	4
<b>Tryb dodatkowy (z paletą)</b>			
13 h (wywoływanie przez "SetVGA")	320 x 200	256	1

Jeżeli chcemy w programie wywołać jakiś tryb graficzny, to należy postużyć się procedurą "SetVESAMode" i jako parametr podać numer wywoływanego trybu, np. gdy chcemy uruchomić tryb z 64 tysiącami kolorów w rozdzielcości 640 x 680, to wywołujemy procedurę w następujący sposób:

SetVESAMode(\$111);

### Obiekt "TEkran"

Po tej komendzie karta graficzna przejdzie w ustalone tryby i automatycznie zostanie stworzony obiekt o nazwie "Ekran", który będzie odpowiadał fizycznemu ekranowi. Obiekt ten jest pochodzący obiektu "TImage", co oznacza, że możemy na nim wywoływać wszystkie procedury i funkcje tak jak na zwykłym obiekcie "TImage" (o tym dalej) oraz specyficzne procedury dla obiektu "TEkran".

Z przyczyn technicznych nie

możliwość było umiejscowienie buforu graficznego w pamięci karty graficznej, lecz w pamięci XMS, przez co narysowanie czegoś w obiekcie "Ekran" nie spowoduje automatycznego pojawienia się tego na ekranie monitora. Należy posłużyć się specyficznymi procedurami tego obiektu:

### Obiekt "TImage"

Głównym obiektem modułu "GSVga" jest obiekt "TImage", który odpowiada obrazowi w pamięci. Aby móc z niego korzystać, należy zadeklarować go jak zwykłą zmienną, np.:

Var

Obrazek:TImage;

Od tej chwili w programie mamy dostępny obiekt o nazwie "Obrazek" i typie "TImage" i możemy na nim wykonywać następujące operacje:

"PROCEDURE NewImg(kx,ky:Integer);" - tworzy nowy obrazek o podanych rozmiarach.

"PROCEDURE PutPix(x,y:Integer;c:Longint);" - rysuje piksel o współrzędnych (x, y) i kolorze "c".

"FUNCTION GetPix(x,y:Integer):Longint;" - pobiera kolor piksela o współrzędnych (x, y) i zwraca jego wartość.

"PROCEDURE GetImg(px,py,kx,ky:Integer;SurImg:TImage);" - pobiera fragment obrazu z innego obrazka: (px, py), są współrzędnymi poczatków pobieranego fragmentu na obrazku źródłowym: (kx, ky) są rozmiarami pobieranego obrazka; "SurImg" jest obrazkiem źródłowym.

"PROCEDURE PutImg(px,py:Integer;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py).

"PROCEDURE PutImgFilter(px,py:Integer;fil:Byte;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py). W zmiennej "Fil" podajemy wartość przenikliwości obrazka (uwaga: procedura działa szczególnie wolno w trybach z paletą).

"PROCEDURE PutImgRot(px,py,rot:Integer;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py), który jest obrócony o kąt podany w zmiennej "Rot".

"PROCEDURE PutImgScale(px,py:Integer;XScal,YScal:Real;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py) w skali podanej jak w zmiennej "XScal" i "YScal", np. gdy w miejscu "XScal" podamy "0.5", a w miejscu "YScal" podamy "1", to

Ekran.ShowScreen;

W ten sam sposób odwołujemy się zarówno do funkcji, jak i zmiennych.

"PROCEDURE ShowScreen(px,py,r:Integer;rx,ry:Integer);" - procedura wyświetla fragment obrazu na ekranie. Jeśli np. chcemy wyświetlić fragment o rozmiarach 100 x 200 i rozpoczynający się w punkcie (30, 60), to wywołujemy tę procedurę następująco:

Ekran.ShowPieceScreen(30, 60, 100, 200);

"PROCEDURE DirectPutPix(x,y:Integer;c:Longint);" - procedura rysuje piksel o współrzędnych (x, y) i kolorze "c", automatycznie wyświetla go na monitorze (nie trzeba wywoływać podanych wcześniej procedur, by zobaczyć rysowany piksel).

Obiekt "TEkran" ma jeszcze specyficzne dla siebie zmienne, ale w praktyce nie są one wykorzystywane, a służą jedynie do właściwego wyświetlania obrazu.

narysowany obrazek będzie o połowę węższy.

"PROCEDURE PutImgSize(px,py:Integer;rx,ry:Integer;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py) o rozmiarach podanych w (rx, ry).

Moduł "GSVga" obsługuje tzw. "sprity", co często przyjmuje się podczas tworzenia gier. Obiekt "TImage" ma zmieniącą o nazwie "SprColor", w której można podać wartość jakiego koloru, np. "0" (czysta czerń), i kolor ten przy wyświetlaniu sprity nie będzie rysowany, czyli np. jeśli obrazek będzie zawierał samochód na czarnym tle, to przy rysowaniu sprity zostanie narysowany sam samochód (czarne tło stanie się przezroczyste).

Do rysowania spritych służą procedury analogiczne do tych typu "PutImg", z tą różnicą, że zamiast członu "Img" w nazwie występuje "Spr", np.:

"PROCEDURE PutSpr(px,py:Integer;SurImg:TImage);", "PROCEDURE PutSprFilter(px,py:Integer;fil:Byte;SurImg:TImage);"

"PROCEDURE ImgToImg(SurImg:TImage);" - kopiuje całą zawartość obrazka "SurImg" (uwaga: rozmiary obydwu obrazków muszą być identyczne).

"PROCEDURE ClrImg(Col:Longint);" - zarysuje cały obrazek na kolor podany w zmiennej "Col".

"PROCEDURE FreeImg;" - zwalnia pamięć zajmowaną przez obrazek (uwaga: należy pamiętać, aby zawsze zwalniać pamięć, gdy już nie będziemy korzystać z danego obrazka, jak i przy zakończeniu programu).

"PROCEDURE LoadBmp(Nazwa:STRING;Lo-Pal:boolean);" - ładuje obraz z pliku BMP o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa"; od zmiennej "LoadPal" zależy, czy aktualna paleta kolorów ma być wgrana z pliku BMP, co

ma znaczenie w trybach z paletą.

"PROCEDURE SaveBmp(Nazwa:STRING;Tru-Color:Boolean);" - procedura zapisuje obraz do pliku BMP o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa", a od zmiennej "TrueColor" zależy, czy plik będzie w formacie "8-bit" (FALSE), czy "24-bit" (TRUE).

"PROCEDURE LoadMIF(NazwaMIF:STRING;FNo:Word);" - ładuje obraz z pliku MIF o nazwie podanej w zmiennej "NazwaMIF" i indeksie podanym w "FNo".

"PROCEDURE SaveMIF(NazwaMIF:STRING;TrueColor:Boolean;ATyp:Byt-FD;FDel:Word;FTyp:Byte);" - dodaje obraz do pliku MIF o nazwie podanej w zmiennej "NazwaMIF"; od zmiennej "TrueColor" zależy, czy plik będzie w formacie "8-bit" (FALSE), czy "24-bit" (TRUE), a w zmiennej "Atyp" podaje się typ animacji (0=normal, 1=repeat, 2=ping-pong), zaś w zmiennej "FDel" czas do odczekania podczas odgrywania animacji, a w "FTyp" typ klatki (0=obrazek, 1=sprite). Ostatnie 3 zmienne mają znaczenie przy tworzeniu animacji, a przy zwykłych obrazkach można do nich wpisać po prostu wartość "0".

"PROCEDURE PutImgFilter(px,py:Integer;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py). W zmiennej "Fil" podajemy wartość przenikliwości obrazka (uwaga: procedura działa szczególnie wolno w trybach z paletą).

"PROCEDURE PutImgRot(px,py,rot:Integer;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py), który jest obrócony o kąt podany w zmiennej "Rot".

"PROCEDURE PutImgScale(px,py:Integer;XScal,YScal:Real;SurImg:TImage);" - rysuje obrazek "SurImg" w punkcie (px, py) w skali podanej jak w zmiennej "XScal" i "YScal", np. gdy w miejscu "XScal" podamy "0.5", a w miejscu "YScal" podamy "1", to

leta kolorów ma być wgrana z pliku PCX, co ma znaczenie w trybach z paletą.

"PROCEDURE SavePCX(Nazwa:STRING;Tru-Color:Boolean);" - procedura zapisuje obraz do pliku PCX o nazwie podanej w zmiennej "Nazwa"; od zmiennej "TrueColor" zależy, czy plik będzie w formacie "8-bit" (FALSE), czy "24-bit" (TRUE).

"PROCEDURE OutTextXY(x,y:Integer;c:Longint;Str:STRING);" - wypisanie tekstu czcionką systemową, gdzie (x, y) to współrzędne początku wypisywanego tekstu, "c" to kolor, a "Str" to tekst do wypisania.

"PROCEDURE OutTextXYScale(x,y:Integer;c:Longint;Str:STRING);" - wypisanie tekstu czcionką systemową, gdzie (x, y) to współrzędne początku wypisywanego tekstu, "c" to kolor, a "Str" to tekst do wypisania.

"PROCEDURE GetPal(VAR Pal:TPal);" - pobiera aktualną paletę do zmiennej typu "TPal", która jest podana w parametrze.

"PROCEDURE SetPal(Pal:TPal);" - ustawia podaną paletę w parametrze.

"PROCEDURE GetPal(VAR Pal:TPal);" - pobiera aktualną paletę do zmiennej typu "TPal", która jest podana w parametrze.

"PROCEDURE ColToRGB(c:Longint; VAR r,g,b:Byte);" - rozbija podany kolor w zmiennej "c" na składowe do zmiennej (r, g, b).

"FUNCTION RGBToCol(r,g,b:Byte):Longint;" - funkcja zwraca wartość koloru podanych składowych RGB (uwaga: polecam używanie tej funkcji, ponieważ w różnych trybach graficznych ta sama wartość może odpowiadać różnym kolorom, a dzięki tej funkcji mamy pewność, że wybierany przez nas kolor będzie zawsze taki sam).

A to niektóre zmienne obiektu "TFont", które mogą się przydać w praktyce:

"ResX, ResY" - rozmiar liter.

"SprCol" - kolor przezroczysty, który przy ładowaniu czcionek rozpoznawany jest automatycznie, ale na wszelki wypadek należy pamiętać, że do zmiennej (XScal, YScal) można podać skalę, według której zostanie wyświetlony tekst.

"PROCEDURE HLine(x,y,xx:Integer;Col:Longint);" - rysuje linię poziomą o początku w (x, y) i długości "xx" oraz kolorem podanym w zmiennej "Col".

"PROCEDURE VLine(x,y,yy:Integer;Col:Longint);" - rysuje linię pionową o początku w (x, y) i długości "yy" oraz kolorem podanym w zmiennej "Col".

"PROCEDURE Line(x1,y1,x2,y2:Integer;c:Longint);" - rysuje linię o początku w (x1, y1) i końcu w (x2, y2) oraz kolorem podanym w zmiennej "c".

"PROCEDURE Bar(x,y,xx,yy:Integer;Col:Longint);" - rysuje wypełniony prostokąt w punkcie (x, y) i rozmiarach (xx, yy) o kolorze "Col".

"PROCEDURE Box(x,y,xx,yy:Integer;Col:Longint);" - rysuje pusty prostokąt w punkcie (x, y) i rozmiarach (xx, yy) o kolorze "Col".

"PROCEDURE FBlur;" - procedura, po której wywołanego obrazka stanie się "rozmyty".

Obiekt "TImage" ma następujące zmienne, które mogą się przydać przy programowaniu:

"MaxResX" - szerokość ekranu fizycznego w danym trybie.

"MaxResY" - wysokość ekranu fizycznego w danym trybie.

"Najważniejsze procedury i funkcje globalne modułu "GSVga":

Po wywołaniu trybu graficznego należy zainicjować kurSOR myszki za pomocą funkcji:

"FUNCTION InitMouse(sx, sy, kx, ky :Integer;CurName:STRING; HX, HY:Integer; SprCol:Longint):Boolean;"

Pod zmienne (sx, sy, kx, ky) podajemy granice, po których może poruszać się kurSOR, zazwyczaj jest to (0,0,MaxResX, MaxResY...); pod zmiennej "CurName" podajemy nazwę pliku BMP z obrazkiem kurSORa, "HX, HY" - tu współrzędne tzw. gorącego punktu kurSORa, a od zmiennej "SprCol" podajemy kolor tła, na którym narysowany jest kurSOR (jak przy spritach z "TImage"), jeśli cała operacja inicjacji przebiega pomyślnie, to funkcja zwraca wartość "TRUE".

Jeśli chcemy, by kurSOR był poprawnie wyświetlany

# Walory Allora



Jest ciemno. Mgła ściąga się spod ziemi, w jej kłębach pobłyskuje zielonkawe światło. Zewsząd stychać jakieś tajemne pomrukiwania i jęki. Aż dreszcz wstrząsa ciałem śmiałka stojącego w pobliżu, a po plecach maszerują całe armie mrówek przerażenia. Pośród tego strachu, trupich zjaw, czarów i grozy przechadza się dumnie jakaś długowłosa postać odziana w czarny płaszcz, powłoczony aż do ziemi. Za chwilę jednak atmosfera się rozjaśnia. Jedynie dym gdzieś pod stopami pozostał i nagle przeraźliwy ryk, jakby smoka przebudzonego ze snu. Drgający grunt i wtedy zza zakrętu wyłania się pędząca piekielna maszyna? Nie, to po prostu samochód wyścigowy, a za kołem siedzi jakiś ostrzyżony na jeż kierowca z szalonym wzrokiem utkwnionym gdzieś w linię horyzontu. Lepiej jezdźcie mu z drogi, bo pewnie nikogo nie oszczędzi. O kim tu mowa? Oba, tak różne przecież, obrazy to potoczne wyobrażenia czytelników o naszym redakcyjnym koledze, a jak jest naprawdę, zapytaliśmy o zdanie samego zainteresowanego.

**CDA:** Czy zgadzasz się z opinią, że jesteś najbardziej mroczną postacią w redakcji? Niektórzy złośliwcy twierdzą, że pod tym względem przebijasz nawet postacie z twoich ulubionych gier RPG.



## INFORMACJA O CELU: ALLOR

**Allor:** Hmmm, wydaje mi się, że aż tak źle ze mną nie jest. Zresztą jeśli ma się biurko w mrocznym miejscu, to ciężko wyrobić sobie opinię miętującego wszystkich cherubinka. Zwłaszcza gdy wzrost jednak nie ten, skrydeł brak, a dodatkowo z głośników dobiegają jęki potępionych. Jeśli jednak oznacza to większe szanse na dostanie w łapy kolejnego RPG-a (a oznacza), to nie mam nic przeciwko! A że wcale nie tak dawno piora sięgają mi pasa i od długich płaszczy nie stronię - cóż, faktycznie na taki wizerunek uczciwie zapracowałem.

**CDA:** Co skłoniło cię do obcięcia długich włosów? Czy oznacza to, że wolisz gry akcji od "rolplejów"? Pewnie obawiałeś się, że warkocz wróci ci się w kółka samo-

chodu? A może to ze względu na zamiłowanie do rowerów górskich?

**Allor:** Rowery górskie, niestety. Tak się bowiem niezbyt miło złożyło, że zeszłe wakacje jedna z moich rączek spędziła w gipsie. A mycie głowy jedną ręką, w dodatku uważając, by nie zmoczyć gipsu (bo wtedy z pięknego, białego pancerza zrobili by się szara ciapka) do najprzyjemniejszych rzeczy nie należy... Moich preferencji odnośnie gier zdarzenie to jednak nie zmienia - nadal na pierwszym miejscu są RPG-i, a samochodówka na zaszczytnym drugim. I tak już pewnie pozostanie, bo jakoś nie wierzę w sensowny symulator ulubionych biegów. Zresztą jazda w realu jest nie tylko przyjemniejsza, ale i zdrowsza - a po osmiu godzinach spędzonych przy komputerze w redakcji każda chwila na świeżym powietrzu jest na wagę złota. Jedynym kłopotem, to preferowany przeze mnie strój (optymalny do pomykania na rowerku, ale raczej nie do biura - no, powiedzmy, że dla niektórych może być zbyt skąpy :)). Na szczęście większość osób z redakcji już się do niego przyzwyczaiła (nawet nasza sekretarka, che, che).

**CDA:** Podobno na imprezie redakcyjnej (tej z okazji urodzin CD-Action) tak skutecznie chowałeś się przed fanami, że musiałiśmy zamówić dublera do rozdawania autografów. Jak to skomentujesz?

**Allor:** Che, che - to niezupełnie tak. Dubler i owszem, zamówiony był, ale tylko dlatego, że za wcienienie się we własną rolę udało mi się wydobyć większe bonusy, niż za samo bycie sobą. A tak na powaźnie - najwyraźniej niewiele było chętnych do spotkania oko w oko, bo jakoś sobie nie przypominam tłumów biegających za mną, więc niniejsze zdarzenie jest na pewno tylko wytworem wrogiej propagandy. Bo to, że za sławą nie gonię, nie oznacza, że uciekam przed czytelnikami - w końcu to dla nich to pismo tworzymy i jeśli komuś zależy na autografie, nie widzę powodów, dla których raz w roku nie miałbym ich rozdawać. No, chyba że właśnie wypisał się flamaster, ale to już inna bajka, którą dla dobrego image CD-Action lepiej chyba przemilczeć. Zbliża się lato i wielu z was na pewno zacznie włożyć się po świecie. Zapraszamy do zajęcia do naszej redakcyjnej kryjówki. Obiecuję, że nie ucieknę przed nikim, kto zechciałby otrzymać mój autograf!

Pytał: Zibi

**CDA:** Niektórzy wyobrażają sobie, że taki redaktor to na pewno ma bardzo łatwe i ciekawe życie: same przyjemności, granie do oporu, podróże po świecie i sława. Co najbardziej cenisz w pracy w redakcji CD-Action - tą sławę czy nieustanne przyjemności?

**Allor:** Che, che - to niezupełnie tak. Dubler i owszem, zamówiony był, ale tylko dlatego, że za wcienienie się we własną rolę udało mi się wydobyć większe bonusy, niż za samo bycie sobą. A tak na powaźnie - najwyraźniej niewiele było chętnych do spotkania oko w oko, bo jakoś sobie nie przypominam tłumów biegających za mną, więc niniejsze zdarzenie jest na pewno tylko wytworem wrogiej propagandy. Bo to, że za sławą nie gonię, nie oznacza, że uciekam przed czytelnikami - w końcu to dla nich to pismo tworzymy i jeśli komuś zależy na autografie, nie widzę powodów, dla których raz w roku nie miałbym ich rozdawać. No, chyba że właśnie wypisał się flamaster, ale to już inna bajka, którą dla dobrego image CD-Action lepiej chyba przemilczeć. Zbliża się lato i wielu z was na pewno zacznie włożyć się po świecie. Zapraszamy do zajęcia do naszej redakcyjnej kryjówki. Obiecuję, że nie ucieknę przed nikim, kto zechciałby otrzymać mój autograf!

Pytał: Zibi



**CDA:** Niektórzy wyobrażają sobie, że taki redaktor to na pewno ma bardzo łatwe i ciekawe życie: same przyjemności, granie do oporu, podróże po świecie i sława. Co najbardziej cenisz w pracy w redakcji CD-Action - tą sławę czy nieustanne przyjemności?

**Allor:** Che, che - to niezupełnie tak. Dubler i owszem, zamówiony był, ale tylko dlatego, że za wcienienie się we własną rolę udało mi się wydobyć większe bonusy, niż za samo bycie sobą. A tak na powaźnie - najwyraźniej niewiele było chętnych do spotkania oko w oko, bo jakoś sobie nie przypominam tłumów biegających za mną, więc niniejsze zdarzenie jest na pewno tylko wytworem wrogiej propagandy. Bo to, że za sławą nie gonię, nie oznacza, że uciekam przed czytelnikami - w końcu to dla nich to pismo tworzymy i jeśli komuś zależy na autografie, nie widzę powodów, dla których raz w roku nie miałbym ich rozdawać. No, chyba że właśnie wypisał się flamaster, ale to już inna bajka, którą dla dobrego image CD-Action lepiej chyba przemilczeć. Zbliża się lato i wielu z was na pewno zacznie włożyć się po świecie. Zapraszamy do zajęcia do naszej redakcyjnej kryjówki. Obiecuję, że nie ucieknę przed nikim, kto zechciałby otrzymać mój autograf!

Pytał: Zibi

intel

FUJITSU COMPUTERS  
SIEMENSWirtualna Polska  
www.w.p.p.l

SUBARU

Szybki samochód, szybka trasa,  
mocne wrażenia -  
i to bez prawa jazdy!

**ZASIADŹ ZA  
KIEROWNICĄ  
SAMOCHODU  
RAJDOWEGO  
SUBARU IMPREZA WRX**



ZAPRASZAJ NA:

**GRAND  
PRIX**

napędzanego komputerem  
**Fujitsu Siemens Computers**  
z procesorem Intel® Pentium® 4  
Pokonaj kręte i niebezpieczne  
edyczki trasy rajdowej.  
Zwycięzcy eliminacji regionalnych  
rajdu Pentium 4 Grand Prix  
w 23 miastach i 25 najszybszych  
kierowców z całej Polski otrzymają  
nagrody oraz weźmie udział  
w Wielkim Finale

Tam staną do walki o:

**NAGRODĘ GŁÓWNA  
KOMPUTER FUJITSU SIEMENS COMPUTERS  
Z PROCESOREM INTEL® PENTIUM® 4**

oraz inne fantastyczne nagrody!

Nie trać czasu! Do finału pozostało 25 imprez!

Bytom	Kraków
28-29.04, Centrum Handlowe Plejada w Bytomiu, ul. Dolnośląska 25	12-13.05, Centrum Handlowe Zakopiańska, ul. Zakopiańska
Częstochowa	19-20.05, Hipermarket Tesco, ul. Kapelańska
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Kisielewskiego 8	Legnica
Gdańsk	5-6.05, Hipermarket Real w Legnicy, ul. Fabryczna 3
19-20.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Spacerowa 48	Łódź
Gdynia	28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Brzezinska 27
26-27.05, Dom Handlowy Batory, ul. 10 lutego 11	5-6.05, Centrum Handlowe Łódź Góra, ul. Kolumny 36
9-10.06, Trójmiejskie Centrum Handlowe Kilia, Al. Zwycięstwa 256	12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Piłsudskiego
Grudziądz	Nowy Sącz
19-20.05, Hipermarket Real, ul. Potudniowa 8	5-6.05, Hipermarket Real w Nowym Sączu, ul. Gorzkowska 32
Janki	Olsztyn
21-22.04, Galeria Handlowa Centrum Janki, ul. Mszczeńska	26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sikorskiego 2b
Katowice	Opole
2-3.06, Centrum Handlowe King Cross, ul. Pułaskiego 60	26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sosnowskiego 16

Eliminacje do finału będą się odbywać w soboty i niedziele w podanych hipermarketach w godzinach otwarcia sklepu. Przed przystąpieniem do gry uczestnicy zarejestrują się w serwisie [Wirtualna Polska](http://www.w.p.p.l) i otrzymają bezpłatne skrzynki e-mailowe, na które będą wysyłane informacje dotyczące wielkiego finału i aktualnej pozycji gracza w rankingu.

Swoją aktualną pozycję na liście kierowców i wszelkie informacje dotyczące rajdu znajdziesz na stronie [www.pentium4-GP.wp.pl](http://www.pentium4-GP.wp.pl) i u patronów imprezy:

Patroni medialni:

**SUPER  
Express**

**plus  
radio**

**TEMBIT.PL**  
GRUPA III HOLDINGS

**CHIP**  
magazyn komputerowy

**CD-ACTION**  
[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)

**motor**  
polski tygodnik motoryzacyjny

Podczas rajdu  
Pentium 4 Grand Prix  
gramy w



[www.prorally.lem.com.pl](http://www.prorally.lem.com.pl)

www.prorally.lem.com.pl

**V-RALLY**  
MULTIPLAYER CHAMPIONSHIP EDITION

PC CD ROM

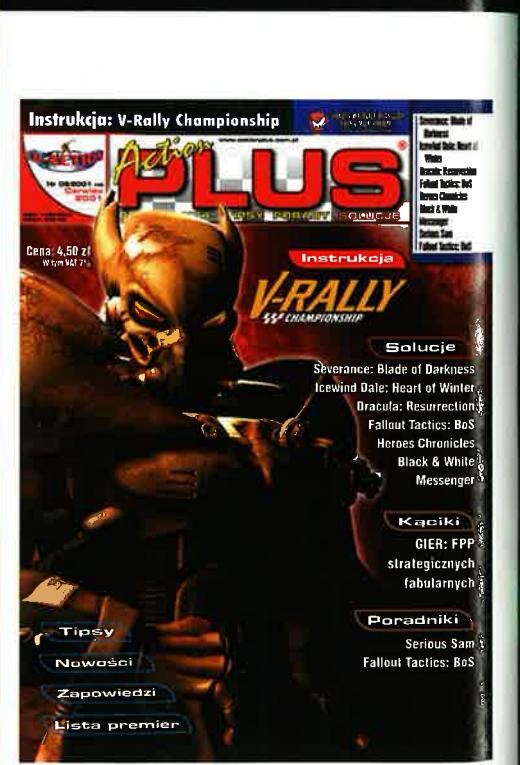
INFOGRAPHES

CD-ACTION

© 1999 INFOGRAPHES - V-RALLY © 2000 - 3Dfx Interactive

## Więcej Action PLUS kąciki

**Nowa  
forma,  
nowe  
treści**



Severance: Blade of Darkness  
Icewind Dale: Heart of Winter  
Dracula: Resurrection  
Fallout Tactics: BoS  
Heroes Chronicles  
Black & White  
Messenger  
Serious Sam

Kąciki gier  
FPP  
fabularnych  
strategicznych

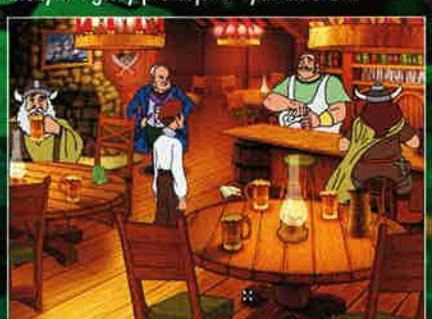
# GILBERT GOODMATE



Gilbert Goodmate zawsze marzył o przygodach. Nie spodziewał się jednak, że zaczną się one w tak dramatyczny sposób. Kiedy z jego wioski zostaje skradziony magiczny przedmiot, którym ongiś pewien dzielny rycerz pokonał szalonego czarodzieja Karna, wyrusza w pełną niebezpieczeństw (i na szczęście pięknych kobiet) podróż...



Jako Gilbert spotkasz na swojej drodze ponad 50 ciekawych postaci, wysłuchasz 15,000 linii dialogów i natkiesz się na 6000 klatek animacji. Pobyt w krainie Phungorii okraszony będzie piękną, ręcznie rysowaną grafiką, a z głośników będzie syczała się przyjemna muzyka i głosy profesjonalnych aktorów.



Gilbert Goodmate to jedna z najbardziej oczekiwanych przygód roku. Zabawne, ale logiczne zagadki, oraz pełna humoru i żartów fabuła zapewnia min. 40 godzin dobrej rozrywki. O tak, świat już nigdy nie będzie taki sam, od kiedy spotkasz uwielbiającą przebierać się za Wikinga jasnowłosą Helge...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
**SOFTBOX**  
www.softbox.pl  
tel. (0-22) 865-35-50

**PRELUSION**  
www.prelusion.com



Wydawca dystrybutor w Polsce  
**CODA**  
www.coda.com.pl

# Impreza CDA

6 kwietnia, roku pańskiego 2001 o godzinie 17 rozpoczęliśmy w klubie Atomic we Wrocławiu świętowanie pięciolecia naszego miesięcznika. Przez biegi dwie godziny bawiliśmy się razem z wami w trakcie wielu konkursów, turniejów i rozgrywek. Na wstępie chcielibyśmy przede wszystkim podziękować fanom CDA za tak liczne przybycie i za to, że przez całe 60 miesięcy mogliśmy wspólnie oglądać, komentować i spuszczać z wodą gry i programy, którymi zalewają nas producenci. W tym czasie pewne i niezmiennie pozostają tylko dwie rzeczy - my i wy, dlatego właśnie musimy trzymać się razem! :-). Liczymy też na to, że za pięć, dziesięć, piętnaście lat nadal będziemy bawić się grami, a nawet, że ten nasz związek będzie trwał do grobowej deski. Na razie mamy jednak trochę czasu, więc zanim pojedziemy na wieczny spoczynek, trochę szczegółów z samej imprezy!

## Godzina 15.00

Pojawiają się pierwsze forpozyczty CDA. Admin oraz sprzętowcy wkraczą durnie do świątecznej rekreacji, gier i rozrywki - zwanej dalej Atomikiem. Admin rozpoczyna dziwny rytuał. Zawodząc i szepcząc pod nosem łacińskie słowa, rozkłada szare kable i łączy je w skomplikowane wzory.



Świecione granie w Serious Samie... gracze potraktowali serio-śnie.

## 16.30

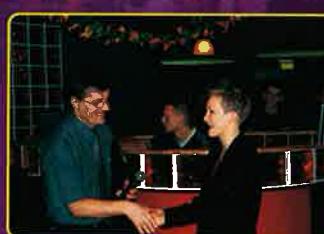
Podjeżdżają długie jak TIR-y limuzyny. Z obitych czerwoną skórą foteli wylinają się VIP-y. VIP to taki ktoś, z kim trzeba obchodzić się jak z jajkiem. Trzeba go pieścić i głaśkać, mówić mu, że jest super i naj. Jest to więc takie duże Tamagochi.



grafy i mimo prób ukrycia swojej tożsamości jeszcze kilkakrotnie zaleje ich fala czytelników. Mr Jedi nieopatrznie wyciąga kurczaka. Natychmiast przywala go sko-

## 16.31

Przy głównym wejściu moscza się ochroniarze. Są zaprogramowani na sprawdzanie kart wstępnych (karty klubu CD - Action lub kwietniowego numeru CD - Action). Wylegający się w pobliżu panowie, częstujący się winem marki vino, postanawiają aktywnie uczestniczyć w zabawie. Okazuje się, że nie mają kart wstępnych. Nie będą dalej uczestniczyć w imprezie.



Gratulacje dla LEM-a. Kasia Szlendak przyjmuje nagrodę i wyraża głębokiego szacunku od Naczelnego.



A ja się podpiszę: Anna Maria Jopek! (Gemini stawia pierwsze literki).

## 17.00

Oficjalne rozpoczęcie imprezy. Komitet powitalny KC CDA w postaci Zbigniewa Bańskiego i Witolda Zagrodnego wita wszystkich przybyłych Czytelników i oficjalnych "niedźwiedzi uśisków" i "pocałunek Breńwego" delegatów bratnich firm zostaje zastąpiony przez "nowoczesny" uśisk pras-

## 17.30

Redaktorzy CDA przeżywają krótkotrwały rajadz fanów. Zostają im zabrane auto-

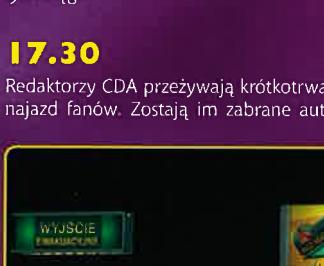
utowana masa ciała. Gdyby nie motylki, które zdążyły jakoś nadmuchać i umieścić na swoich ramionach, zapewne by utonęły. Kurczęta zostają rozszarpane, jednak pamiętać o nich nie zagnie. Jedi umieści klepisydrę nieszczęsnego ptaka na łamach Kawaii.



O jedną prośbę o autografię za wiele...

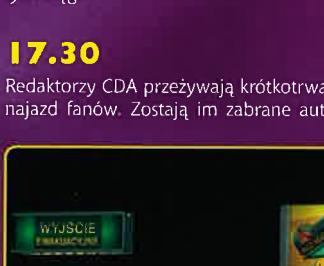
## 15.30

Z orszakiem świty i dwójką dzieci niosących tren wkracają Naczelnicy. Krótkimi szczelestami zaczyna wydawać rozkazy. Admin gdzieś znika.



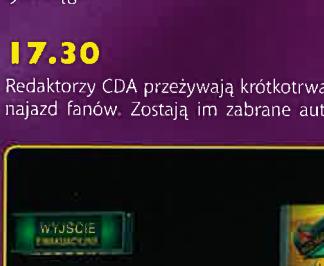
## 15.40

Otwiera się główne wejście. Fotokamera zarejestrowała ruch, ale postronni niczego nie zauważyl. W okolicach szatni materializuje się zastępca Naczelnego, czyli "Wielki Brat patrzy - Macabro". Zaraz potem do szatni zostają wniezione tajemnicze kartony oraz nieco mniejsze pudła, w których coś mimo pobręknięcia. Nikt nie wie, co to jest. Może dlatego, że właściwie nikogo oprócz waszego reportera nie ma.



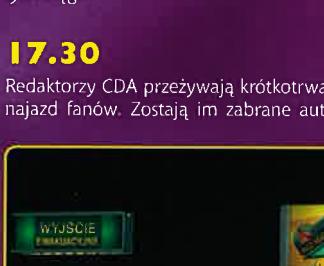
## 15.50 - 16.20

Spiewając głośno hymn przodowników "Do roboty", wkracają oddziały firmy Silver-Shark. Są to tzw. organizatorzy - postacie tyle tajemnicze, co swojskie i przyjazne. W większości to takie duże pokemony, które mają różne moce i czary, jednak zasadniczo są nieszkodliwe.



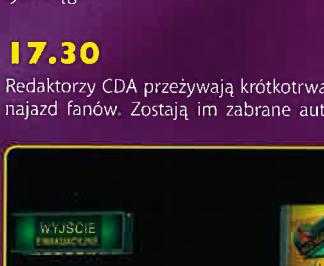
## 16.30

Następuje on wielokrotnie w trakcie Uroczystego Rozdania Nagród w Plebiscycie na Produkt i Grę Roku 2000.



## 16.30

Przedstawiciele nagrodzonych przedsiębiorstw prywatnych udają się do pomieszczenia "Only for VIP".



## 16.30

Nie zapominamy o naszych czytelnikach. Zbigniew Bański ze słonecznym uśmiechem zaprasza graczy do wzięcia udziału w licznych konkursach! Rozpoczyna się wielka gra, w której można wygrać niezwykle szyb-

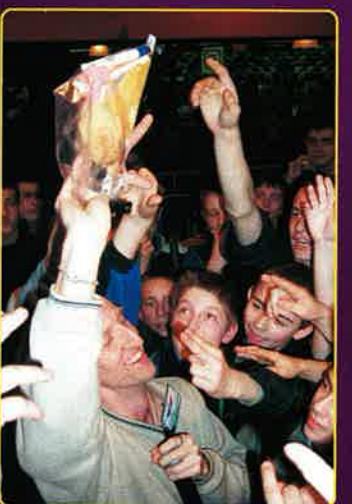


Sędziąc z min uczestników konkursu wiedzy o CDA, pytania za prostsze nie były...

5. Smugglera nadal nie ma.
6. Allor zastanawia się, czy Czardziejka z Księżyca też przyjazna.
7. Naczelnego brylują wśród VIP-ów. Od czasu do czasu przygarne jakiegoś czytelnika i bają mu o swojej recepcie na sukces.
8. MacAbra uśmiechnął się do dzieci. Plączą bardzo głośno.
9. Wasz reporter skrztynie notuje swoje spostrzeżenia.

## 18.00

Rozgrzane masy zostają wciągnięte magią gry Serious Sam. Konkurs odbył się na 4 stanowiskach komputerowych udostępnio-



## 18.15

Smuggler nadal nieuchwytny.



Nina Zarebkiewicz z Gorzyc w województwie podkarpackim przysłała nam piękna laurkę jubileuszową i list. Dzięki Nina. Napracowała się, ale było warto. Nawet najstarsi weterani gier FPP byli wzruszeni.

Końcowa rozgrywka o pierwsze miejsce wzbudza emocje nie mniejsze niż koncert Michaela Jacksona. Czytelnicy dopingują swoich favoritów, a szczególnie krewy kibice zostają sprowadzeni na ziemię przez zbrojne ramiona ochrony. Organizatorzy żałują, że nie przygotowali armatki wodnej, która oświetłaby atmosferę.



## 18.30

Ostatecznie najbardziej "serious" zostaje Michał Rokosz. Miejsca 2 i 3 zajmują Piotr Siemieńczuk oraz Artur Wróblewski. Wielkim przegrany turniejem jest Grzegorz Bonter, który zajął czwarte miejsce. Grzesiek! Nie martw się. Oddał pola, ale w wielkim stylu!

Admin sugeruje, aby wygrani mogli w nagrodę ucałować pierścieniem na jego wymanicurowanej dłoni. Ostatecznie jednak dostają sprzęt i gry komputerowe. Warto było!

Kolejne finały i zwycięzcy w pozostałych konkursach. Moc sprzętu, gadżetów, gier i gratula-

## 17.50

Impreza nabiera rozprędu, redaktorzy i czytelnicy rumieńcowi. W kulaach trwa konkursy Wiedzy o CD Action oraz Turniej Bowlingowy.



W chwilę potem Jedi udaje martwego, w nadziei że go fani nie rozszarpa...



1. Gemini próbuje podpowiadać wysokiej brunetce w pełnych radości jeansach. Dziewczyna przegrywa.
2. Yasiu szuka mitem w wzrokiem kuli bowlingowej. Nie zauważał, że chwilę wcześniej rzuścił.
3. Eld trzyma fason. W drugiej ręce dzierzy kufel piwa.
4. Jedi próbuje przekonać dzieci, że Action Redaktion pisze Chomik Alfred (maskotka Kawaii).

## 19.00

Smuggler pozostaje w ukryciu... choć nie dla wszystkich :)

Impreza CDA zgromadziła niemal 1000 osób, nie licząc gości specjalnych. W tym miejscu



jeśli chodzi o organizatorów do gospodarstwa, jak i czytelników. To właśnie dzięki wam atmosfera była tak gorąca, a zabawa wesoła i radosna jak na wesoło. Już w tej chwili zakreślamy plany na przyszłorocznego show. Oj! Będzie się działało, będzie!

# GRY SIĘ KOŁEM NIE TOCZA...

*Od dobrych kilku lat ludzie z branży narzekają na brak nowych pomysłów, wtórność gier, aby później, kiedy dostanie im się w ręce jakaś innowacyjna gra-opoka, wszystko odszczekować. Jednak na dłuższą metę nikt zdania do końca nie zmieni - wszystko już było, nie ma nowych pomysłów, nie można liczyć na żadne innowacje, jesteśmy skazani na corocznego Tomb Raidera z coraz wyższą cyferek...*

Qn'ik

**T**o oczywiście nieprawda - w dziedzinie gier koło nie zostało jeszcze wynalezione. Jednak w tym tekście nie zamierzam go szukać, gdyż osobnik, który takie wynajdzie, musi nosić w sobie znamiona genialności, zaś ja takowych nie posiadam, a przynajmniej jeszcze ich nie zauważam... O czym więc chcę pisać? O wielu rzeczątach, między innymi o najbardziej pogardzanym gatunku gier: czystych i jakże pospolitych sportówkach oraz kilku innych, jeszcze nieodkrytych rodzajach...

Zacznijmy od tych pierwszych. Jakie powstają teraz gry sportowe? Oczywiście - prawidłowa odpowiedź jest: "Te, które robi EA Sports". Czyli: piłka nożna, koszykówka, hokej (che, che, Eld pewnie się już gotuje, że taką kolejność przedstawiem), golf, baseball, futbol amerykański. Do tego jeszcze dojdzie tenis i kilka innych, chociaż tak nietypowych jak symulacje dziesięcioboju. Pamiętacie XGames: Decathlon? Nie pamiętacie? Nie dziwi się...

Czego więc brakuje? Wbrew pozorom dwóch bardzo fajnych sportów, z czego jeden na pewno by się przyjął (oczywiście do Wyroczni trochę mi brakuje, więc mogę się mylić). Otóż nikt teraz nie robi symulacji siatkówki (nie oka, takiej gry sportowej, choć trzeba przyznać, że symulacja siatkówki oka byłaby też całkiem ciekawa - coś w rodzaju oglądania schniącej ściany) czy tak fajnego sportu, jakim jest badminton. Czyżby było to zbyt trudne? Czy graczy się nudzi? Nie wydaje mi się - po prostu ta dyscyplina (piszę głównie o siatkówce) jest mało popularna w USA i nikt nie chce podejmować ryzyka wyrzucenia pieniędzy w bftot w razie kłapy przedsięwzięcia. To wydaje mi się sporym błędem...

Ale brak pomysłów nie dotyczy tylko gier sportowych. Ostatnimi czasy miałem okazję poczytać sobie stare teksty z CD-Action z cyklu "Mam pomysł na grę" (które można teraz znaleźć w Action Magu na CoverCD). Komentujący dziwnie i niekiedy głupie idee Smuggler bardzo rzecznie wyśmiewał się z niektórych pomysłów. Jednak sam po latach musiał przyznać, że te głupie i całkiem nirealne scenariusze się niekiedy... sprawdziły! I to z jakim powodzeniem! Kto napisał, że chciałby zrobić



"A jakie intro do tej gry..." Ale ja stanę w jego obronie (chłopaka, nie plemnika)! Jak wiadomo, plemnik - wbrew pozorom - jest bardzo ciekawym obiektem, który by dojść do swego celu, musi przebyć naprawdę długą i trudną drogę. Oczywiście przy założeniu, że gra byłaby zrobiona profesjonalnie, przy współudziale lekarzy i specjalistów z tego tematu, mogłyby się stać wręcz edukacyjna aplikacja! Na przeszkołdzie temu staje wszelka pruderie - no jak to? Seko to przecież w Polsce temat tabu, o tym się nie mówi (a jeśli już, to po ciemku i ucho). Wspomniane nastawienie - nie ma co. Dzięki niemu mamy właśnie taką edukację seksualną wśród młodzieży, jaką mamy.

Kończąc z tematami intymnymi, warto zająć się sprawą gier symulujących wszystko. Wiem - jest to utopia (tzw., pozał się

Apeluję więc do producentów i dystrybutorów: ryzykujcie! Nawet jeśli pięć waszych gier skończy jak Fly Hunter, może szósta okaza się hitem i wyprzygnie na szerokie wody?... Ta branża - wbrew powszechnym opiniom - jest niezwykle otwarta na nowe talenty, na ludzi z pasją. Tylko korzystać.

# FRYTKI, COŁĘ I GIERKĘ PROSZE!

*Ille razy już to przerabialiśmy? Za ciężko zarobione, odtożone, pożyczone (niepotrzebne skreślić) pieniędze kupujemy nową topową gierkę. Instalujemy to cudo, uruchamiamy i... wrażenie paramneżji ogarnia nas bezlitośnie. "Przezcież to już było!", niemy krzyk więźnie w gardle.*

Ireneusz 'Sator' Miler

**D**wa dni temu kupiłem grę. Do zakupu zachęciła mnie zwodnicza reklama, entuzjastyczny opis w jednym z markowych czasopism komputerowych oraz opinia kolegi z pracy. Wydając parędziesiąt złotych na produkt, po raz wtóry naivnie ludząc się, że tym razem nie będą to zmarowane pieniądze, dzielnie przemierzyłem dystans dzielący mnie od sklepu. Nadzieja jest matką... wytrwały! Znów to samo, spece od marketingu są coraz lepsi, kolejne danie odgrzane i zaserwowane nam - może wygląda apetycznie i przy pierwszym kęsie nie wykrywają ust, ale ile można jeść to samo, nie narażając się na rozwołnienie. To prawda, gry są coraz bardziej efektywne, trójwymiarowa grafika w wysokiej rozdzielcości, ultratylna animacja oraz przestrzenny dźwięk przestały już dawno dziwić. I nawet gra się w przyjemnie przez chwilę parę...

Zewsząd zalewa nas płytszna konsumpcyjnego rynku, tandemna muzyka, efekciarskie filmy, demagogiczna sztuka, byle szybko, łatwo i przyjemnie. I przed wszystkim dochodowo. Tak też jest z grami, które dawniej już zatraciły ducha oryginalności. Lata świetlne temu, w czasach 8-bitowych komputerów kupowało się (kopiąwoło) gry nie ze względu na grafikę, która notabene bardzo rozwijała wyobraźnię, ale przed wszystkim na ich warstwie fabularnej. Zwykle przy tworzeniu takich gier zbierała się grupa "szaleńców", mających chęć przekazania czegoś nowego, a z racji tego, że ówczesne maszynki oferowały dramatycznie niskie możliwości, tworzyły w kafadli serce i pasję do tworzenia.

Mówiąc się, że w obecnej - nowoczesnej - kulturze trudno wymyślić coś nowego, wniesie się wiele powieć, więc lepiej wykorzystać stare, sprawdzone wzory, byle tylko opakować je w błyścące wzdzieńko i wciągnąć w gry dla ludzi, którzy chcieliby wszystko wiedzieć, ale nie mają czasu na takie gry. Ale jakie efekty efektywne, bo liczą na to, że takie pomysły przyciągają uwagę odbiorcy. Ale jak można się cieszyć, że gra, która glorifykuje zdobycie itp., cieszy się wielką popularnością?

Postęp techniczny, jaki się dokonał i nadal dokonuje, jest oszałamiający. Co miesiąc nowa premiera graficznej, doskonałe procesory, szybsze pamięci. Nieważne, że ku-



przygody. A może ja się tylko starzej? Oczywiście są chłubne wyjatki, gry wspaniałe, okraszone śliczną grafiką, a przy tym niegutne, nietuzinkowe, niewyprane z pomysłów, potrafiące wciągnąć na długie wieczory. Znam takie. Naprawdę. Cieszyłem się jak dziecko, gdy odkryłem Dungeon Keeper. Naturalnie, macie prawo się nie zgodzić, ale dla mnie był to wzór innowacyjności, gra w

gruncie rzeczy mało skomplikowana, ale przecież w prostocie tkwi siła. Nie sztuka stworzyć coś szalonego skomplikowanego i zaawansowanego, lecz właśnie coś prostego (nie mylić z prymitywnym), ale genialnego w swojej prostocie. I tak się życie szarego gracza, od premiery do premiery, od szumnych zapowiedzi do rozczarowujących finalnych konsumpcyjnych niestrawności.

Automatycznie nasuwa mi się skojarzenie z barami szybkiej obsługi: kupujemy coś tam, jemy to coś i nawet smakujemy niezgorzej, ale w chwilę po wyjściu zapominamy, co to było, jaki miało smak, a jedynym uczuciem jest uczucie sytości. I czy nie jest podobnie z przemysłem rozrywkowym? Byle więcej, bardziej kolorowo, przerost formy nad treścią stał się chlebem powszednim. Może się myleć? Niech mnie ktoś przekona, że jest inaczej.

Branża rozrywkowa, nie mając już chyba wiele do zaoferowania, epatuje nas brutalnością, byle zaszokować, stworzyć aurę skandalu. Tak było np. z Rezerwującym Psami, grą bezdennie głupią, trywialną, bazującą na najniższych ludzkich instynktach. I najmniej, sam lubię zagrać sobie w "mocną" grę, ale - na Bogal - pewnych granic nie można przekraczać.

Oczywiście nie jest to reguła, jest naprawdę dużo świetnych tytułów, celowo trochę przejaskrawiem problem, aby sprowokować, uwypuklić zagrożenia i zmusić do myślenia. A warto myśleć i nie da się się głupiści. Na szczęście są jeszcze niezmaranowane firmy o niewielkim budżecie, pełne zapału twórczego, próbujące z różnym skutkiem stworzyć coś innego, nowatorskiego, który nie stać na szumne reklamy oraz mających sponsorów. Pamiętajmy o tym.

I tak sobie biegamy od jednego tytułu do drugiego, w poszukiwaniu niezapomnianych przeżyć, przekupujemy się przez stosy lśniących pudeł i czasami możemy trafić na tę perłkę, która zatrzyma nas dłużej niż kilka godzin czy dni przed komputerem, ale mam wrażenie, że dzieje się tak coraz rzadziej.

I chyba dzisiaj znów wyskoczy na miasto, do sklepu na rogu, zobaczyć, co mają nowego, gdyż moja kieszeń powoli robi się niebezpiecznie ciężka, więc drenaż jej jest jak najbardziej wskazany. A może mi się poszczęści, cześnie sobie i was zyczę.

# Hejka!

Miesiąc temu został opisany nekromanta oraz paladyn. Teraz zachęcam do przeczytania ostatniej części opisu bohaterów Diablo 2, czyli czarodziejki, barbarzyńcy i amazonki. W kwietniowym numerze Tawerny RPG news "Fallout: North Battle?" był naszym primaaprilisowym żartem. Pozdrawiam was, a szczególnie Pawła (kota Ostrołęki) i zachęcam do czytania CD-Action oraz Tawerny RPG!

## Kamil Kondek "Kameleon"

[kameleon@rpg.pl]

### POSTACIE W DIABLO 2 (część II)

#### CZARODZIEJKI

Jest jedną z kobiet, które wykradły informacje na temat magii używanej przez mężczyzn z Klanu Magów Wschodu. Zaległości w walce wręcz nadrabiają bojową magią wykorzystywaną zarówno w obronie, jak i w ataku. Czarodziejka opiera swoje działania na tajemniczych motywach i etyce zbyt tajemniczej dla innych. Nieraz miewa złe dni, przez co bywa złośliwa, ale nigdy nie wykąta się użyć magii przeciwko niewinnym.



#### Atrybuty początkowe:

**Sila:** 10  
**Zręczność:** 25  
**Zywoność:** 10  
**Energia:** 35  
**Mana:** 35  
**Życie:** 40  
**Wytrzymałość:** 74

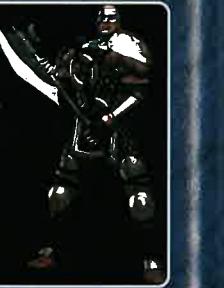
Umiejętności "pani magik" (wybrane): ognisty piorun, ognista kula, ściana ognia, meteor, hydra, wiązka błyskawic, telekinezja, teleport, burza z piorunami, tarcza energetyczna, lodowy pocisk, zbroja mrozu, zamec, zamrażająca zbroja, zamarznięta kula, mistrzostwo we władaniu zimnym. Czarodziejka na samym początku gry nie jest w dobrej sytuacji. Ma bardzo słabe zaklęcia, a mana odnawia się bardzo wolno. Tak więc na samym początku powinniśmy zaopatrzyć się w napoje uzdrawiające, które pomogą nam w przywróceniu jej sił. Następnie, w jaką powinniśmy się zaopatrzyć, powinna być w miarę dobra magiczna laska, najlepiej taka, która podnosiśmy umiejętności magiczne. Kiedy zdobędziemy odpowiednią ilość gotówki, powinniśmy zaopatrzyć się w zbroję, która w miarę dobrze ochroniaby słabe ciało czarodziejki. Aby nosić dobrą zbroję, musimy posiadać co najmniej 60 punktów siły. Jeśli chodzi o dalsze atrybuty, to można "dodać" parę punktów do żywotności. Co zaś tyczy się zręczności, to nie ma co "przypisywać" punktów, bo czarodziejka nie jest stworzona do walki wręcz. Na wyższych poziomach gry warto zaopatrzyć się w solidną tarczę (tu też nieocenione są punkty siły), najlepiej w taką z miejscami na klejnoty, które będą nas później ochrańać przed różnymi żywiołami. Co do taktiki walki to można stosować przede wszystkim kombinacje, np. magia zimna (spowalnia lub zamraża wrogów) + magia ciępla (ognień zadaje największe obrażenia) z domieszką błyskawic (brzmi to trochę jak przygotowanie potrawy).)

#### BARBARZYŃCA

Nieustająca wojna między klanami i walka o przetrwanie na odludziu są odbiciem potężnej budowy barbarzyńcy. Barbarzyńca ma zdolności szamanickie i identyfikuje się ze zwierzętami. Mówią, że ma do czynienia z wilkołakami, przez co posiada niezwykłą siłę w walce wręcz. Sam przyznaje, że potrafi przywoływać duchy zwierząt, by natchnąć się nadprzyrodzonymi zdolnościami i nadnaturalnymi siłami, ale tylko po to, aby poprawić swoje - jak twierdzą - i tak już wspaniałe metody walki.

#### Atrybuty początkowe:

**Sila:** 30  
**Zręczność:** 20  
**Zywoność:** 25



**Energia:** 10  
**Mana:** 10  
**Życie:** 55  
**Wytrzymałość:** 91

Umiejętności barbarzyńcy (wybrane): podwójne uderzenie, atak z wysiłku, szaf bitewny, tarcza powietrzna, berserker, mistrzostwo we władaniu toporami, skóra z żelaza, zwiększoną szybkość, wrodzona odporność, odnajdywanie mikstur, drwina, okrzyk, okrzyk bojowy, ponury totem, zwołanie bitewne. Najbardziej przypakowany gość z całej piątki. Chłop jak dąb, siła za pięciu, zdrowie za czterech (i vice versa!). Jeśli jesteś przeciwnikiem magii, to jest to dla ciebie idealna postać. Bohater ten ma bardzo wysokie współczesne siły, wytrzymałość i żywotność, przez co może korzystać z każdej dostępnej zbroi czy broni (of course nieprzeznaczonej dla "magicznych" postaci, takich jak np. czarodziejka). Barbarzyńca walczy przede wszystkim w zwarciu, tak więc powinien być wyposażony w odpowiedni pancerz (najlepiej z właściwościami magicznymi, takimi jak odporność na ogień itp.) i dużo punktów żywotności. Na samym początku gry przydaje się tarcza, ale z biegiem czasu można o tym gadzie zapomnieć, gdyż poznajemy umiejętność zwaną podwójnym uderzeniem. Umiejętność ta pozwala na zadawanie podwójnych obrażeń za jednym zamachem (korzystamy z dwóch broni jednocześnie).

#### AMAZONKA

Należy do koczowniczych plemion, które wędrują wzduż równin obok Morza Południowego. Wędrowki amazonek często doprowadzały do konfliktów z innymi mieszkańcami danych ziem. Doprzedziło to do tego, że postać ta jest wręcz zmuszona do szkolenia swoich zdolności ofensywnych i defensywnych. Taki tryb życia uczynił z niej kobietę dziką i chętną do walki. Długi lata nieustających walk sprawiły do tego, że amazonek świetnie postuguje się mieczem, lukiem i bronią rzucającą. Jest mistrzynią w posługiwaniu się orężem dalekiego zasięgu (oszczepy itp.), dobrze radzi sobie również z magią.



#### Atrybuty początkowe:

**Sila:** 25  
**Zręczność:** 20  
**Zywoność:** 20  
**Energia:** 15  
**Mana:** 15  
**Życie:** 50  
**Wytrzymałość:** 84

Umiejętności amazonek: magiczna strzała, płonąca strzała, strzała chłodząca, wybuchająca strzała, lodowa strzała, strzała spopielienia, strzała zamrażająca, wewnętrzny wzrok, uderzenie krytyczne, spowolnienie pocisków, odkok, Walkiria, przebijanie, uderzenie mocy, zatrutý oszczep, błyskawica, elektryczny cios, oszczep zarazy, uderzenie błyskawic, furia błyskawic. Najmniej interesująca postać w całej grze (opierając się na sondach przeprowadzonych na stronach internetowych), ale być może znajdziesz się ktoś, kto będzie chciał zagrać akurat tą postacią. Jeśli więc wybierzesz tę postać, musisz się zdecydować, jaką bronią zamierzasz walczyć (i pokonać nią Diablo). Do wyboru masz włócznię, oszczep lub lukę. Od tego będzie zależało późniejsze rozdzielenie punktów między umiejętnościami. Można oczywiście walczyć inną bronią niż wyżej wymienioną, ale to wiąże się z inną taktyką walki. Podstawowym atrybutem amazonek jest zręczność. Odpowiadają ona za celnosie (i skuteczności) trafienia w przeciwnika, a w przypadku broni dalekiego zasięgu (kusza itd.) za zadanie większych obrażeń. Nie można zapomnieć o sile, która odpowiada za liczbę zadawanych obrażeń. Dzięki większej mocy możliwe jest dźwiganie lepszego ekwipunku, takiego jak zbroja bądź tarcza. Dla amazonek, które walczą na odległość, za pomocą np. luku, najmniej istotna jest żywotność (chyba że gramy zawodowcem), za to przydaje się dużo punktów mocy. Jeśli natomiast lubimy amazonek walczące na bliską odległość, to nie powinniśmy gaścić żywotnością. Co do mocy - to jest ona tutaj najmniej potrzebna.

# Pomocna Dłoń

Przypominamy, że anons wysyłamy do PD WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub e-mailami (adres pd@silvershark.com.pl). E-maile wysypane na inny adres nie są publikowane! Przed nadesaniem anonsu poczytaj regulamin PD (jeśli nie ma go tutaj, to jest w pliku PRZECZYTAJ KONIECZNIE w Pomocnej Dłoń na CD), gdyż w ten sposób znacznie zwiększy szansę na publikację swojego ogłoszenia. Na CD macie też pełną wersję PD z wszystkimi innymi działami (Mam Problem, Kupię, Sprzedam, Nawiąż Kontakt).

- Nie wiesz, co to jest amfiperek? Albo infrasoniczny modulator postfleksyjny z adhezyjnymi czopami korpuskularnymi z higromodulacyjną warstwą w kolorze armantowym? A wiesz, ile formoli zmieści się w butelce? Nie??? No to, aby się dowiedzieć, wejdź na IRC-owy kanał #arkans. Wspólni ludzie (i wampiry i muzyka :), co jakis czas kwizy (jeśli chcesz to częściej) i inne zabawne duperele... Co tu gada... wejdź, zobacz, zostań!!
- Szukam chętnych do założenia karcianego klubu POKEMON. Wiek i płeć bez znaczenia. Najlepiej, żebyście byli z Białego-stoku. Zgłoszenia proszę nadsyłać na adres: neo271@wp.pl lub telefonicznie 0856514703.
- Pomóż każdemu, kto ma problem z siecią, hardware'm, itd. x27@wp.pl.
- Pomóż każdemu, kto ma problem z NHL 2001, Ja2, NFS4, Rainbow six rogue spear, Delux sci jumping, Dungeon Keeper 2 pl, Alfabeta@ringnet.com.pl, Vyacheslav Kozlov.
- Powstała nowa strona klubu Poszukiwaczy Wiedzy. Zapraszam wszystkich do przeglądania i przyłączenia się do nas. http://poszukiwaczy-wiedzy.interia.pl.
- Ludzie chętni do tworzenia strony WWW pt. #2222, Astronomia & #2221 odnoszącej się do wszystkiego o kosmosie i zjawiskach paranormalnych. Mój e-mail to: Mr.Primek15@interia.pl.
- Masz problem z grami: Fallout 1 i 2? Napisz, chętnie pomogę! Mój mail: yuz@interia.pl.
- Wszystkich zainteresowanych zapraszam na nowo powstałą stronę o Ziemi. www.ziemiapp.prv.pl. Mój e-mail to psotny-psotnik@wp.pl.
- Pomóż każdemu, kto ma jakikolwiek problem z grami Resident Evil 1 i 2. cyb4@go2.pl.
- Zapraszam wszystkich na moją stronę na temat: Dragon Ball!!! Strona jest jutro dość duża!!! Szukam jednak współpracowników!!! Adres strony: www.db.goku.prv.pl, mój mail: goku\_w\_toku@poczta.onet.pl. ZAPRASZAM!!!
- Zagram przez Internet w Knights & Merchants lub Diablo II. r\_virus@poczta.onet.pl.
- Zapraszam wszystkich na moją prywatną stronę z huMorem. Znajdzicie tu fajne dowcipy i śmieszne zdjęcia: www.strony.wp.pl/wp/humor6.
- Portal MY (http://www.my.link.pl) szuka współpracowników! Napisz: pakot@link.pl.
- Zapraszamy wszystkich wielbicieli fantasy do odwiedzenia strony Królestwa Korru (www.korruzu.z.pl) - poznajcie nasz nowy i niepowtarzalny świat fantasy!
- Robiona jest ciekawa strona o dobrej muzie, pod adresem www.mateusz.pl/goscie/barka. Warto zajrzeć, tym bardziej że od kwietnia rusza seria koncertów, które promuje strona. j00b7
- Powstała grupa zajmująca się tworzeniem witryn WWW. Szukamy członków i klientów :). Wszystko absolutnie gratis! Więcej informacji: www.webmaster.com.prv.pl
- Zapraszam wszystkich na moją stronę: http://www.bobby-boy.prv.pl.
- Zapraszam na moją stronę: http://smzero76.republika.pl. Żero.
- Zamów darmową prenumeratę magazynu, w której jest zawarta podobna do Big Brothera, ale w wykonaniu ludzi czytających gazetę: gazmen@wp.pl, www.wuice.prv.pl
- Jeśli nie możesz przejść jakiej gry, napisz e-mail pod adres: bugoku@poczta.onet.pl, a na pewno ci pomogę.
- Zapraszam wszystkich na nowo powstałą stronę internetową o tematyce edukacyjnej oraz Big Brother: http://machoek.republika.pl
- Wchodźcie na stronę klanu Diablo 2 "Children of Destiny" i wstępnie w nasze szeregi. Http://www.destiny.w.interia.pl.

**Pomocna Dłoń**

# Sobowtóry

## plebiscyt

Od poprzedniego plebiscytu minęło prawie pół roku. Zatem najwyższy czas znów się zabawić w wybór najlepszego sobowtóra. Tym razem będzie to plebiscyt na SOBOWTÓRA PÓŁROCZA.

Co się z tym wiąże? Po prosu obejrzyście wszystkie zdjęcia i wybieracie trzy z nich. Tzn. ich numery napiszcie na kartce pocztowej (z dopiskiem SOBOWTÓR) lub e-mailu (subjekt: Sobowtór) i przyślijcie na adres redakcji do końca czerwca.

I tylko mała... nie, nie mała - DUŻA prośba. To ma być ZABAWA. Głosujcie nie na swoje koleżanki czy kolegów - głosujcie na tych, którzy są najlepsi (najpodbieżni).

Jak zawsze postaramy się o jakieś atrakcyjne nagrody i upominki: i dla laureatów, i dla biorących udział w konkursie.

Jednocześnie przypominamy, że nasz nieustający konkurs na sobowtóra NADAL jest aktualny. Zatem zapraszamy wszystkich do nadsyłania swoich zdjęć, na których wcielacie się w postacie z rozmaitych gier...



2

Jin (Tekken 3)

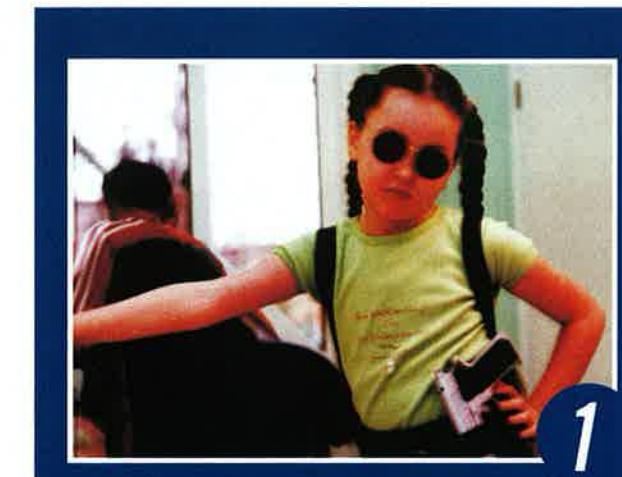


3

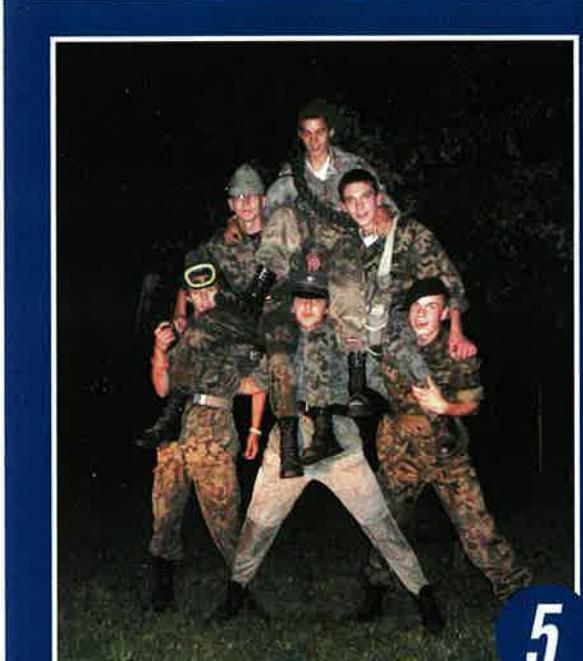


4

Dr Regina (Dino Crisis)



1



5

Commandos



7

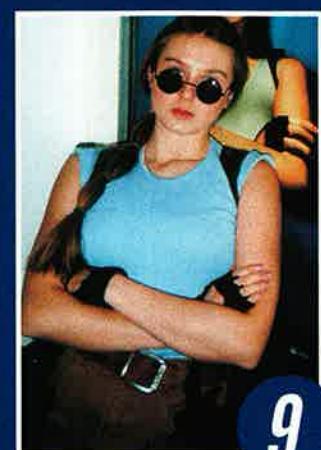


8

Alice



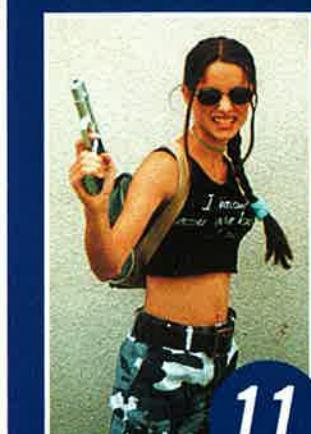
6



9



10



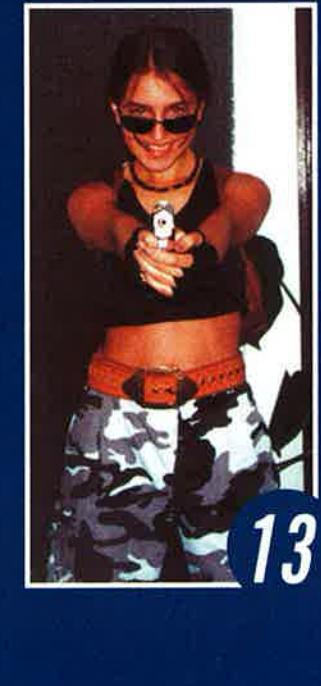
11



12



13



14

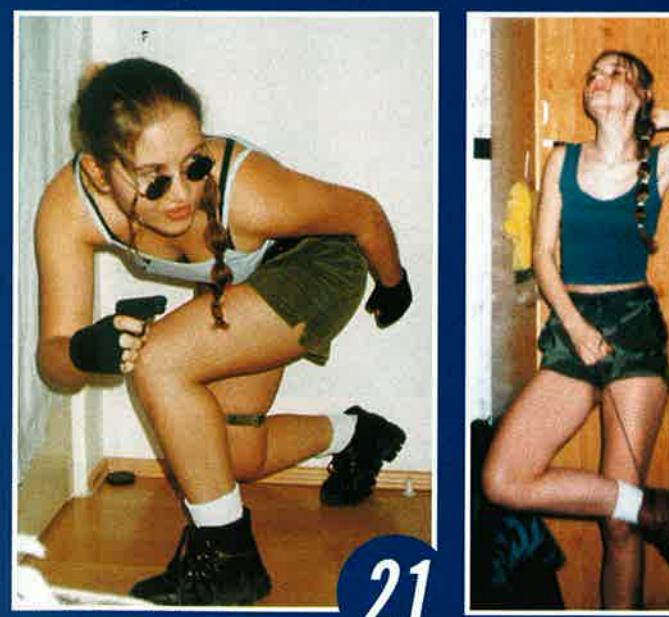




Messiah



Devil Inside



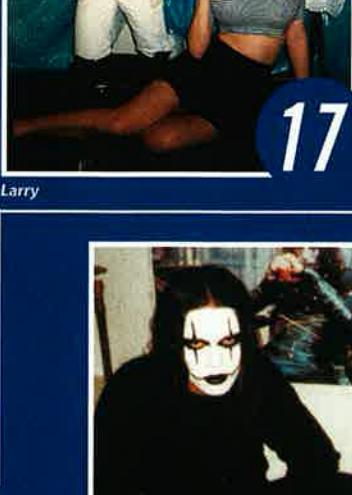
21



25



Larry



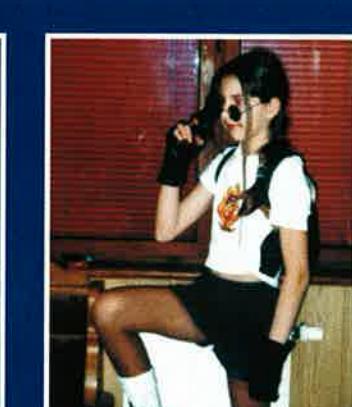
The Crow



22



23



18



20



24

# ŚWIAT SMERFÓW PEŁEN GIER I NIESPODZIAŃ!

## wielki festyn

Jesteście zaproszeni na Wielki Festyn w lesie głosi napis nad wioską. Rzeczywiście wszystkie Smery spieszają się na to niezwykłe święto. Wszystkie z wyjątkiem Papy Smerfa, który jest nieufny i przeczuwa podstęp. Czy ma rację? Czy Smery wpadną w nową pułapkę Gargamela?



Na festynie odkryjesz wszystkie sekrety Smerfów. Czeka na Ciebie wielka przygoda. Odnosząc kolejne sukcesy będziesz otrzymywał kolorowe bilety, które pozwala Ci korzystać z kolejnych atrakcji.



Rozwiąż zagadkę na wybranym poziomie trudności.



Stwórz własną muzykę i piosenki, pomóż najpiękniejsze kolorowanki i wydrukuj je w Wielkiej Świątecznej Księdze.



- dwa poziomy trudności!
- zadania rozwijające logiczne myślenie i pamięć!
- 18 gier zręcznościowych!
- filmy animowane!
- kilkanaście historyjek z festynu!
- pracownia muzyczna i plastyczna!



SERIA SOKRATES

Seria doskonałych programów edukacyjnych. Dziecko krok po kroku uczy się pisania, czytania, liczenia, a nawet wykonywania prostych eksperymentów fizycznych. Wszystko to w formie ciekawych gier, zgadywanek, labiryntów i innych zabaw.

Cena jednej części - 49 zł



ALICJA W KRAJNIE CZARÓW

Twórcy tej gry skorzystali z całego bogactwa możliwości multimedialnych, aby ukazać dzieciom całą magiczność słynnej bajki Lewisa Carrolla. Biorąc udział w przygodach dziecko pomaga Alicji stawić czoła wyzwaniom. To dziecko jest bohaterem w tej grze! W roli Alicji Katarzyny Bujakiewicz.

Cena jednego poziomu - 99 zł



TELL ME MORE KIDS

Dziecięca wersja znanej już serii jedynych w swoim rodzaju programów edukacyjnych dla dzieci. Zawierają oparty na systemie rozpoznawania mowy. Nauka języka angielskiego dla najmłodszych, zatwierdzony przez opiekunów, zabaw, programy zawierające również karaoke z wieloma piosenkami!

Cena jednego poziomu - 99 zł



MAŁY PRYMY cz. IV V

Kolejne części znanej już serii jedynych w swoim rodzaju programów edukacyjnych dla dzieci. Zawierają oparty na systemie rozpoznawania mowy. Nauka języka angielskiego dla najmłodszych, zabaw, programów do nauki języka angielskiego oraz wiele innych ciekawostek.

Cena jednej części - 29 zł



KAPITAN PAZUR

Przygoda kocura w roli zwiastowanego pirata! Zaskoczenie platformówka, której nie opisz się prawdziwy towarzysk skarbów. Cofnię się w czasie by przeżyć niesamowite przygody w świecie piratów!

Cena - 59 zł

Pytaj w Twoich sklepach z oprogramowaniem!

Więcej informacji na stronie:  
[www.techland.com.pl](http://www.techland.com.pl)

SPRZEDAŻ WYSYKOWA:  
 tel.: (062) 73 72 739, e-mail: [sprzedaz@techlandsoft.com](mailto:sprzedaz@techlandsoft.com)

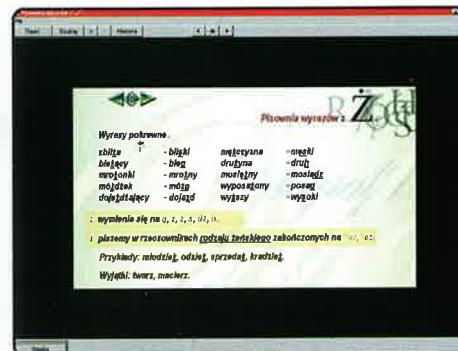


# Błyskawiczny kurs polskiej ortografii

Ortografia to termin wywodzący się z języka greckiego; *orthós* - poprawny, *grápho* - piszę. W ujęciu encyklopedycznym ortografia to powszechnie przyjęte, stosowane jako obowiązujące w danej społeczności językowej (narodowej lub ponadnarodowej), normy i zasady pisowni wyrazów lub też ogół zasad i przepisów dotyczących poprawnego pisania.

Andrzej Sitek

W Polsce ortografia rozwijała się od XII w., a wpływ na nią miały m.in. traktat ortograficzny S. Zaborowskiego z 1514 oraz Gramatyka języka polskiego Łacińskiego dla szkół narodowych w trzech częściach (1778-1783) O. Kopczyńskiego, zawierająca wiele reguł pisowni. Od 1892 w sprawach ortografii orzekała Akademia Umiejętności. Modyfikację ortografii przeprowadzono w 1936 i uzupełniono w 1957.



kownik wyniesie ze spotkania z programem autentyczną sprawdzalną wiedzę, jednak muszę przyznać, że w moim przypadku program okazał się skuteczny.

Materiał podzielono na 7 lekcji, każda z nich zawiera liczne ćwiczenia utrwalające, które opierają się na skojarzeniach. Wystarczy zapamiętać wyselekcjonowane wiadomości i skojarzyć je z pisownią poszczególnych wyrazów, a tym samym uniknąć błędów. Oczywiście, taki efekt można osiągnąć poprzez długotrwałe ćwiczenia z programem, jednak nawet kilka dni średnio intensywnej pracy da już wymierne efekty. Program, dzięki któremu poznamy i utrwalimy zasady polskiej ortografii, opracowano na fundamencie bardzo skutecznej metody uczenia się. Jej stworzenie to wynik wieloletnich doświadczeń dr. P.A. Woźniaka oraz najnowszych osiągnięć naukowych z dziedziny psychofizjologii.



Wszyscy wiemy, że do trwałego zapamiętania informacji potrzebne jest ich powtarzanie. Powtórki mogą występować w sposób naturalny, np. w taki sposób pamiętamy swój język ojczysty. Zupełnie inaczej jest z obcymi językami i wiedzą z innych dziedzin, z którą kontakt jest sporadyczny. W szczególności rzadziej występujące słownictwo języków obcych jest z reguły przedzię z późniejszej zapomniane. Można oczywiście odświeżyć wiedzę, np. przeglądając słowniki, jest to jednak proces bardzo pracochłonny. Alternatywą dla takich zabiegów jest właśnie SuperMemo. Program wyznacza uczącemu się kolejne daty powtórek w zależności od tego, jak radzi sobie z zapamiętaniem danego materiału. Powtórka jest wyznaczana w dniu, w którym dana informacja jest bliska zapomnienia. W rezultacie czas poświęcony na naukę i powtórki jest zminimalizowany przy jednoczesnym i maksymalnym utrwaleniu go w pamięci. Miarką skuteczności SuperMema, potwierdzaną po dobrej przez użytkowników programu, jest możliwość opanowania 10 000 słów (lub innych informacji) w ciągu roku (przy dziennym nakładzie pracy poniżej jednej godziny). Wydaje mi się, że nawet połowa tej wartości nadal stanowi znakomity wynik. Wiedząco przecież, że do opanowania języka w podstawowym zakresie wymagana jest znajomość jedynie 2000 słów.

Strona graficzna programu została dopracowana w każdym szczegółu. Pulpit aplikacji jest przestronny i czytelny. Zaś strony prezentacyjne kursu wprowadzają kolejne zasady pisowni. Znajdują się one na żółtym tle, co sprawia, że uwaga odbiorcy skupia się na nich niemal automatycznie. Żółte strony uzupełniają ćwiczenia. Zadania polegają na wpisaniu podyktowanego wyrazu i skojarzeniu jego pisowni z zasadą, wyrazem lub "parą wyrazów". Program zapamiętuje błędne odpowiedzi i przy następnej sesji na pewno będziemy mieli powrócić do materiału, który sprawiał nam pewne problemy. Szczególną uwagę poświęcono udźwiękowieniu kursu. Naukę ułatwiają nagrania z udziałem profesjonalnej lektorki.

Kurs przeznaczony jest dla dzieci szkół podstawowych (5, 6 klasy), gimnazjalistów i licealistów. Jest to wartościowa pozycja również dla osób dorosłych, które chcieliby po prostu odświeżyć wiadomości lub uzupełnić wiedzę, np. o zasady interpunkcji. "Błyskawiczny kurs polskiej ortografii" jest narzędziem wszestrzennym i skutecznym. Są to zalety, które decydują o jego wartości.

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Producent: SuperMemo  
**Dystrybutor:** Dystrybutor: SuperMemo  
**Internet:** Internet: <http://supermemo.pl>  
**Wymagania:** Wymagania: Procesor Pentium, Win 95, najpierw CD-ROM, rozdzielcość ekranu 800 x 600 w trybie high color, 16 MB RAM  
**Cena:** Cena: 59 zł

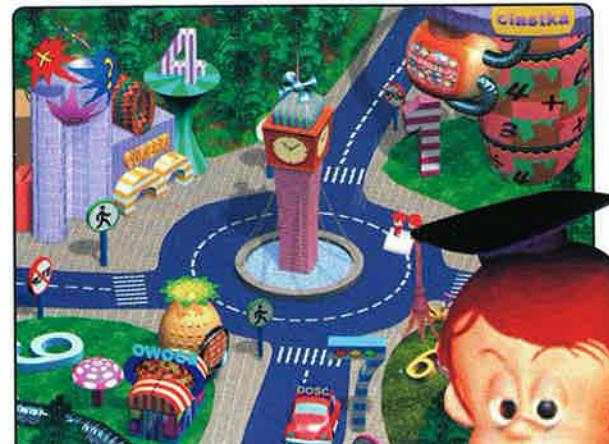
# Cyfrolandia

Mały Jaś to uczeń szkoły podstawowej. Uczeń jakich wiele, do szkoły, o wszem, chodzi, ale przysypia na lekcjach i nie rozumie, po co mu to wszystko. Zamiast odrabiać lekcje, wolniej grać w piłkę lub bawić się z kolegami. Trzeba wam jeszcze wiedzieć, że Jaś szczególnie niechętnie darzy matematyką. Zastanawia się, po co mu to małe dodawanie, odejmowanie, znajomość cyferek i figur geometrycznych, przecież bez tego życie byłoby dużo przyjemniejsze.

Marcin Serkies

Jaś jaś pecha, bo gdy wypowiedział swoje myśli na głos, usłyszały go wszystkie cyferki. Nie należy im się chyba dziwić, że się obrazły. Gdy tylko małuch przysnął nad ze-zytem, postanowiły go opuścić i udać się do Magicznej Cyfrolandii, gdzie wszystkie cyferki są szczęśliwe.

Stało się tak, jak napisałem, a gdy po jakimś czasie Jaś się obudził, stwierdził, że cyferki znikły. Bardzo szybko zrozumiał, że nie najlepsza to sytuacja: bez nich nie wieǳiał, która godzina, jaki jest dzień tygodnia i ile ma pieniędzy w skarbcu. Był już bliski płaczu, gdy pojawił się jego stary znajomy, Profesorek.



Jaś dowiedział się od niego, że jeszcze nie wszystko stracone, że można nakłonić cyferki do powrotu. W tym celu musiał udać się z Profesorkiem do Cyfrolandii, aby tam przekonać cyferki, że matematyka jednak nie jest mu obca i tym samym skłonić je do powrotu.

Tak właśnie zaczyna się historia opowiadana w kolejnej grze edukacyjnej z serii Magiczna Cyfrolandia. Program ten, skierowany do najmłodszych użytkowników komputerów, ma na celu przetestowanie ich umiejętności z dziedziny szeroko pojętej matematyki (bo mamy tu działania matematyczne, geometrię, logikę itp.) oraz zdolności do kojarzenia.

Jak przystało na produkt dla najmłodszych, Magiczna Cyfrolandia sprzedawana jest w bajecznie kolorowym, efektownym pudełku, w którego wnętrzu kryje się płyta z programem oraz instrukcja obsługi. Co i jak z płytą, każdy chyba wie, wystarczy ją włożyć do napędu CD i już można rozpocząć zabawę. Instrukcja natomiast to doskonały przykład, jak powinno wyglądać coś takiego w produktach przeznaczonych dla dzieci. Niby skierowana jest do rodziców, ale błyścący papier i kolorowe obrazki na pewno przyciągną też dzieci. I bardzo dobrze, bo wszystkie objaśnienia napisane w taki sposób, aby umiejąca już czytać pociecha mogła sobie sama z programem poradzić. Wprawdzie, moim zdaniem, objaśnienia do poszczególnych zadań nie są konieczne (z jednym wyjątkiem, ale o tym za chwilę), jednak chyba jako stary koń nie powinienem tego oznajmiał w sposób stanowczy.

Po uruchomieniu programu możemy obejrzeć krótkie animowane intro i po chwili trafiemy do głównego menu. Tu można wybrać, czy chcemy grać chłopcem, czy dziewczynką, ustalić poziom trudności, stworzyć "profil gracza" (tak - jeśli mamy kilka pociech, to każda będzie grać na swoje konto) i w końcu obejrzeć planszę pokazującą postępy grającego.

Po rozpoczęciu gry trafiemy na ekran pokazujący jakieś miejsce w Cyfrolandii. W czasie gdy my podziwiamy kolorową grafikę, Profesorek w przystępny sposób objaśnia nam, co i jak. Dalej nie pozostaje nic innego, jak kliknąć jeden z pięciu budynków i rozpoczęć zabawę.

Zadania stawiane przed graczem są przeróżne, dotyczą, jak już wspomniałem, nie tylko dodawania i odejmowania, ale również geometrii, logiki itp. Żeby zabawa była ciekawsza, na przykład umiejętności z zakresu dodawania i odejmowania wykorzystamy w sklepie, gdzie musimy odliczyć odpowiednie banknoty i monety, by zapłacić za owoce. Będziemy więc liczyć, porównywać, dopasowywać itp. Zabawa jest naprawdę miła, szczególnie że przed każdym zadaniem Profesorek dokładnie tłumaczy i pokazuje, o co chodzi, dzięki temu dziecko nawet bez pomocy rodziców powinno dać sobie radę.

Ogólnie nie mam zastrzeżeń do zadań zawartych w programie, poza jednym. Jego celem jest nauczenie dziecka odczytywania czasu z zegara wskazówkowego. Czasomierz elektroniczny pokazuje jaką godzinę, a gracz musi odpowiednio ustawić wskazówki. Uatrakcyjnieniem zabawy (raczej tym, co miało nim być) jest wybranie trzech obrazków, które nałożone na siebie pokazują, co Jaś robi o danej godzinie. Wszystko pięknie, tylko skąd dziecko ma wiedzieć takie rzeczy? Pół biedy dziecko - ja sam nie wiedziałem, nie mówiąc już, że miałem problemy z odgadnięciem, które storce zachodzi, a które wschodzi. Może jestem za stary? Może właśnie o to chodzi, aby za którym podejściem zaliczyć zadanie pamięciowe? Sam nie wiem, więc nie czepiam się zbyt mocno.

Na samych zadaniach zabawa się nie kończy. Po rozwiązaniu każdego z nich gracz ma dostęp do specjalnej opcji, dzięki której - jeśli tylko posiada drukarkę - może wydrukować sobie całe mnóstwo kolorowych i miłych dla oka gadżetów. Są wśród nich zwierzaki uczące tabliczki mnożenia, kalendarz, rozkład dnia, bryły geometryczne do wycięcia i klejenia, słowne, zabawa na kilka dodatkowych godzin.

Ostatnią bieżącą - o ile czegoś nie przegapiłem - atrakcją jest powrót Jasiego do ekranu wyboru zadania. Aby tego dokonać, musi przejść przez ruchliwą ulicę i nie dać się potrącić. Zasady gry są stare jak świat, ale nowe wykonanie i element zręcznościowy powinny znacznie zwiększyć atrakcyjność Magicznej Cyfrolandii w oczach dzieci.

Powiniem jeszcze coś dodać o grafice i udźwiękowieniu, ale to chyba zbyt daleko. Opisywałyśmy już kilka produktów z tej serii - wszystkie stoją na takim samym, wysokim poziomie. Mnóstwo kolorów, bogactwo kształtów i wesoła muzyczka nie straszą dzieci, a raczej je przyciągają. Krótko mówiąc, kolejny produkt wart polecenia.

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.



**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Datasun Software Corp.  
**Dystrybutor:** MarkSoft, tel. (022) 6639390  
**Internet:** Internet: <http://www.marksoft.com.pl>  
**Wymagania:** Wymagania: Win 2.1/Win95/Win98, SVGA, karta dźwiękowa, CD-ROM 4x, P 90, 16 MB RAM  
**Cena:** Cena: 59 zł

# Microsoft Encarta

## Reference Suite 2001 DVD World English Edition

Człowiek jest istotą, która lubi wiedzieć więcej. Ciekawość jest wprawdzie czasem nazywana: "pierwszym stopniem do piekła", ale nie da się ukryć, że gdyby nie ona, nadal fajilibyśmy po drzewach w poszukiwaniu bananów. I choć w ostatnich latach (przynajmniej sędziąc po narzekaniach tzw. "starych") popęd do nauki jakby nieco osłabił, co tyczy się głównie, sędziąc po wzroście popularności Internetu, przedmiotów szkolnych - bo przecież Internet jest na dobrą sprawą jedną wielką skarbnicą wiedzy. Jednak nie wszystko w nim znajdziemy (zwłaszcza za darmo), a gdyby doliczyć do tego jeszcze koszty samego połączenia z Siecią, można dojść do wniosku, że jeszcze przez wiele lat wszelkiego rodzaju encyklopedie nie stracą prawa bytu.

### Alior

Czym jest encyklopedia, wyjaśniać nikomu nie trzeba. Czym jest Internet również. Jednak że jedno ma z drugim wiele wspólnego, tak oczywiste już nie jest (chyba że weźmie się pod uwagę internetowe wersje jakichś "normalnych" encyklopedii), ale po głębszym namyśle trudno się z tą tezą nie zgodzić. W jakim jednak celu tą, niezbyt w końcu odkrywcą, myśl wyciągać na światło dzienne przy okazji recenzji encyklopedii Microsoftu? Powód jest prosty - w edycji 2001 integracja Encarty z Internetem doszła do tego stopnia, że jej użytkownik otrzymuje ponad trzydzieści tysięcy starannie dobranych odnośników do stron, które rozszerzają poruszane w niej tematy (oczywiście nie w postaci listy, a uzupełniających haseł czy artykułów referencyjnych), a dodatkowo umożliwia jeszcze wyszukiwanie w Sieci z jej poziomu, dzięki czemu, na dobrą sprawę. Po zainstalowaniu staje się ona głównym centrum informacyjnym! I trzeba od razu przyznać, że jest to również bardzo dobrym! Ale zaczynijmy od początku, czyli od opisu zawartości pudełka.

W nasze ręce wpadła najbardziej rozbudowana wersja Encarty - Reference Suite - ponadto w wersji DVD! Jeśli ktoś rozważyby



pytach CD (w przypadku Reference Suite - na sześciu!) należy włączyć się do zeszłej epoki. Kto przy zdrowych zmysłach chciałby dobro-wolnie przekładać płyty w napędzie? Co więcej edycja DVD zawiera znacznie bardziej rozbudowaną opcję poszukiwania haseł - bowiem działa względem całości zgromadzonego na płycie materiału, łącznie z odnośnikami do stron w Internecie! W jaki stopniu przyspiesza to znalezienie interesującej nas informacji, nikomu nie trzeba chyba tłumaczyć.

Dla osób, które zbierają informacje na jakiś konkretny temat (co w przypadku dzieł encyklopedycznych jest w końcu jednym z podstawowych zastosowań), bardzo pomocny będzie Researcher (po naszemu Badacz). Najogólniej rzecz biorąc, jest to podręczny notes, do którego można skopiować dowolne dane wyświetlane przez Encartę, a także przez Internet Explorera, np. w trakcie dodatkowych poszukiwań prowadzonych w Sieci. Jego konstrukcja nieco przypomina Ulubione z Explorera, którego działanie jest na nim zresztą oparte:



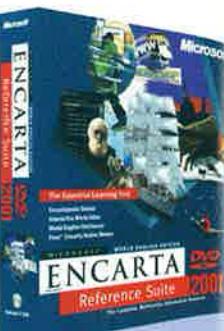
ma on postać wyświetlalnego z lewej strony okna paska, na którym widzimy wszystkie dodane do projektu materiały. Można je oczywiście dowolnie grupować i nazywać, dzięki czemu nawet podczas pracy z dwudziestoma czy pięćdziesięcioma różnymi artykułami naraz nie grozi nam raczej - o ile tylko sami go nie wprowadzimy - chaos. Ciekawą opcją jest możliwość automatycznego przekonwertowania zebranych przez nas materiałów na gotową do publikacji stronę WWW - fakt, jeśli zależy nam na materiałach polskojęzycznych, jest to raczej mało użyteczne (bo wszystko to tworzone jest przecież po angielsku), ale w niektórych przypadkach pomoc taka może okazać się bardzo przydatna - choćby zresztą po to, by wszystkie zgromadzone materiały wydrukować.



jej zakup, ta właśnie wersja będzie najlepsza - i to także pod względem stosunku jakości do ceny. Bowiem w sieci EMPIK pudełko kosztuje jedyne 239 złotych, a biorąc pod uwagę jego zawartość, jest to niernal jak za darmo! Zeby nie pozostać gołosłownym: gdzie za taką cenę można kupić encyklopidię z 480 tysiącami haseł i artykułów, 27 tysiącami zdjęć i ilustracji, 200 animacjami, 80 tysiącami klipów dźwiękowych (w tym także podających wymowę obcych słów występujących np. przy hasłach o Polsce czy Japonii), kilkunastoma wirtualnymi wycieczkami, modułem obsługującym pytania zadane w języku naturalnym, interaktywnym atlasem świata, słownikiem języka angielskiego, teazurusem, księgi cytatów oraz słownikami dwustronnymi: angielsko-niemieckim oraz angielsko-francuskim? Ta przyduga lista wcale zresztą nie wyczerpuje wartości pytły DVD, ale ze względu na jej długość pozwolę sobie pominiąć kilka mniej istotnych składowych tej wyliczanki.

Nie da się jednak ukryć, że tego typu pomoce są tylko dodatkiem do głównego dania, czyli w tym przypadku encyklopedii, atlasu świata oraz zebranych na płycie słowników. Cóż, nie będę ukrywał, że ze względu na ilość zebranego w nich materiału jego dokładne przejrzenie w jakimś rozsądnym czasie jest właściwie niemożliwe, w związku z czym wstrzymam się od wydawania sądów na temat wartości merytorycznej tego dzieła. Może poza jedną uwagę - dane zawarte na pytce mają mniej więcej rok. Na szczęście jednak właściciele w miarę sprawne działającego połączenia z Siecią mogą sobie encyklopidię bezpłatnie (do końca 2001 roku) aktualizować. Zmiany takie dokonywane są zresztą co miesiąc, ale jeśli komuś taka częstotliwość nie odpowiada, może (również do końca 2001 roku) korzystać z darmo z internetowej wersji Encarty, która jest wznawiana praktycznie niebieżąco, a poza tym można się do niej dostać z dowolnego miejsca na Ziemi, z którego można połączyć się z Internetem.

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Microsoft  
**Dystrybutor:** Microsoft Polska tel. (022) 6286924  
**Internet:** [www.microsoft.com/encarta/eng](http://www.microsoft.com/encarta/eng)  
**Wymagania:** Windows 95+ / NT4.0+ / Internet Explorer 5.5, P133 MHz, 32 MB RAM (64 MB w przypadku W 2000), DVD-ROM, karta dźwiękowa  
**Cena:** 239 zł



Waż wolniej można ją przeglądać, a ponadto byłaby dużo uboższa w treści - za sprawą niewystępowania w niej wszelkiego rodzaju pomocy multimedialnych: odgłosy, wymowa obcych wyrazów, animacje... Można oczywiście twierdzić, że ważniejszą jest strona merytoryczna od wodotrysków w takich pozycjach. Jednak nikt raczej nie powie, że fragmenty utworów wielkich kompozytorów są tylko zbędnym dodatkiem!

Stąd też ciężko mi Microsoft Encarta Reference Suite 2001 nie polecić. Jeśli tylko język angielski nie jest wam całkowicie obcy, a potrzebujecie dobrego zbiuru materiałów źródłowych, dzieło Microsoftu jest właściwie dla was. Bo jego jedynym poważniejszym konkurencją jest Encyklopedia Britannica, która jednak jest prawie czterokrotnie droższa, a jakość pozostaje jak najbardziej porównywalna i to biorąc pod uwagę zawartość podstawową w części encyklopedycznej (bo jeśli chodzi o dodatki, zostaje w tyle!).

A co zrobić, jeśli znajomość angielskiego nie jest waszą najmocniejszą stroną? Coż, najlepiej zacznijcie się go jak najszybciej uczyć! Polskojęzyczne encyklopédie pod względem liczby haseł nie mogą się z Encartą w żaden sposób równać. Ponadto PWN, które wprawdzie nową wielką encyklopédie przygotowuje, ale jak na razie jedynie w wersji książkowej... Dla przy-pomnienia - mamy już dwudziesty pierwszy wiek, a tego rodzaju dzieła powinno się kupować nie po to, by ładnie wyglądały na półce (bo to jedynie przewaga opaśnych tomów nad srebrnym krążkiem), ale po to, by z nich korzystać! Być może i w naszym pięknym kraju ktoś przejrzyszy w końcu na oczy i za parę lat będzie można korzystać z czystym sumieniem tylko z naszych, rodzimych dzieł. W chwili obecnej jest to jednak niemożliwe - chyba że komuś wystarczy przeniesiona na ekran komputera zawartość encyklopedii jednotomowej, bo niczego lepszego się niesety na razie po polsku nie znajdzie... Ale że cena takiego dzieła jest tylko nieznacznie niższa niż Reference Suite Microsoftu - coż, jeśli ktoś chce mieć dostęp do możliwie najlepszych danych, wybór nie powinien stanowić problemu. □

### Program do testów udostępniony wrocławski EMPIK MEGASTORE.

### A co w Polsce?

Wszystkie narody świata szyczą się swoimi wielkimi, ponadpotokiemowymi dokonaniami. Należą do nich między innymi muzyka i literatura. Od kilkuset lat cywilizacyjną więź i tradycję wzmacniają encyklopedie narodowe będące zbiorem osiągnięć i podsumowaniem pracy wielu specjalistów ze wszystkich dziedzin życia. Tak samo jest i w Polsce. Wielka encyklopedia PWN, której pierwszy z trzydziestu tomów ukazała się w styczniu 2001 roku, ma na-wiązywać do 250-letej tradycji polskiego wydawnictwa encyklopedycznego.

Wielotomowe encyklopedie narodowe wydawane są już od kilkuset lat. Jednym z pierwszych takich dzieł była 26-tomowa niemiecka Encyklopedia Brockusa. Została ona wydana po raz pierwszy w latach 1796-1808. Jej sukces i międzynarodowe uznanie spowodowały, że co jakiś czas ukazywały się kolejne edycje. Tak jest do dziś. Obecnie dobiera końca wydanie 19 edycji dzieła. Będzie ono miało 30 tomów.

Idea wydawania encyklopedii narodowej znalazła licznych naśladowców. Jeszcze w osiemnastym wieku została wydana najstarsza i najobszerniejsza encyklopedia w języku angielskim - Encyklopedia Britannica. Cieszy się ona do dziś zasłużonym uznaniem na całym świecie. W każdej większej bibliotece znajduje się jedno z jej wielu wydań. Najnowsze z nich liczy 29 tomów.

Ponad 160-letnią tradycję ma wydawana w Stanach Zjednoczonych Encyklopedia Americana. W 1997 roku zakończono wydawanie ostatniej edycji. Ma ona 30 tomów. Bardzo popularne i cenione są również hiszpańska Encyklopedia Salvat, francuska Encyklopedia Universalis, włoska Encyklopedia Italiana, żydowska Encyklopedia Judaica.

W przeszłości również Polacy mogli się poszczęścić podobnymi dziełami. Za pioniera polskiej myśli encyklopedycznej uważa się księdza Benedykta Chmielowskiego. Wprawdzie jego 2-tomowe erudycyjne kompendium Nowe Ateny wydane w połowie XVIII wieku zawiera obok rzeczników informacji sporo zmyśleń i przesądów, ale - co było nowością - jest napisane całkowicie po polsku.

Do wydania encyklopedii o charakterze narodowym wrócił prawie sto lat później warszawski księgarz Samuel Orgebrand. Jego 28-tomowa Encyklopedia Powszechna ukazała się w latach 1859-1868. Wydawca doprowadził dzieło do końca mimo wielkich trudności spowodowanych między innymi drastycznym zmniejszeniem liczby subskrybentów po upadku powstania styczniowego.

Na przelomie XIX i XX wieku powstało najwybitniejsze polskie dzieło encyklopedyczne epoki zaborów - Wielka Encyklopedia Powszechna Ilustrowana, wydana w latach 1892-1914 z inicjatywy warszawskiego wydawcy i dziennika Saturna Sikorskiego. Ogółem ukazało się 55 tomów (w 28 woluminach), niesety wybuch I wojny światowej przerwał edycję na lata. P. Podobny los spotkał najobszerniejszą encyklopédie międzynarodowej Ultima Thule, przerwaną w 1939 roku na 10 tomie. Wydana w latach 1922-1970 zrynałstwem Wielka Encyklopedia PWN do dziś zachowuje znaczną użyteczność, ograniczoną jednak przez dezaktualizację wielu haseł i skutkiingerencji dawnej cenzury politycznej.

źródło: strona Wielkiej Encyklopedii PWN ([www.pwn.pl](http://www.pwn.pl))

za chwilę

egzamin!  
jak dobrze zdać?

Licealista

by szybko opanować  
niezbędne wiadomości,  
zdać maturę  
i dostać się na studia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, syllabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealisticie znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



Licealista  
10 przedmiotów  
w 4 zestawach  
(cena 49 lub 59 zł)

cena od  
49 zł

Gdzie kupić?  
- dobre sklepy z oprogramowaniem  
- sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,  
[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)

EDGARD  
multimedia  
tel. (022) 644-55-57  
[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)

sprzedaż wysyłkowa  
(022) 644-55-57  
[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)

[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)

# Historia + Gimnazjum

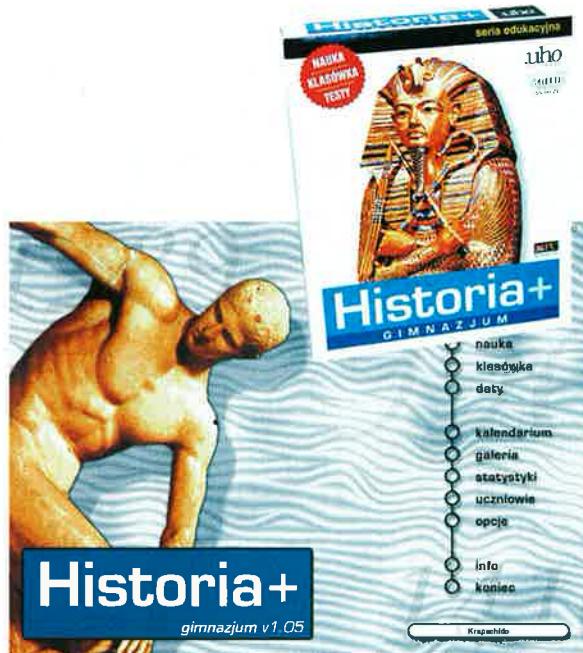
Rok z okładem upływał od czasu, gdy po raz ostatni recenzowałem któryś z przedstawicieli rozrastającej się z dnia na dzień rodziny multimedialnych programów edukacyjnych. Nie pomnę już, co to było, jednak wciąż pamiętam uczucie niedosytu, z jakim mnie pozostawił. Powód był prosty: wykorzystywanie epitetu multimedialny na określenie programu korzystającego jeno z tekstu i obrazków uznaje bowiem nieodmiennie za swego rodzaju nadużycie - w tej sytuacji każda książka jest pozycją multimedialną. Teraz, po dłużej - w odniesieniu do np. długości życia procesora - przerwie, zaciekało mnie, czy wciąż można natknąć się na tego rodzaju propozycje. Pierwszym, który miał pomóc mi w uzyskaniu odpowiedzi na to pytanie, był program autorstwa UHO Software (wbrew pozorom - firmy polskiej) - Historia + Gimnazjum.

Jacek Smoliński

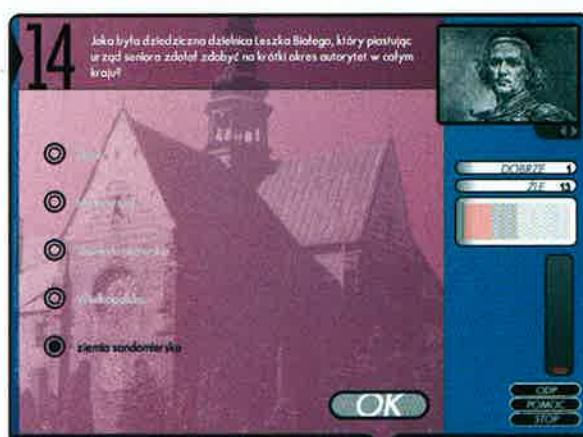
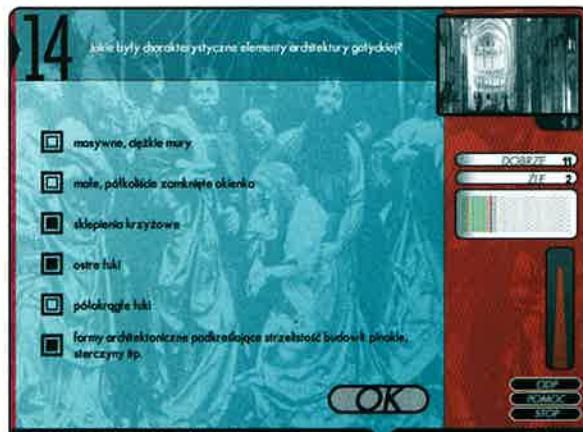
Z pierwszym programem serii UHO + Gimnazjum - Matematyką, mieliście okazję zapoznać się w 60 numerze CDA. Recenzent nie miał poważniejszych uwag krytycznych. Niestety, w przypadku Historii sytuacja ta nie ma szansy się powtórzyć - są w niej bowiem rzeczy, które mnie, osobie, która historię miała okazję studiować, podobać się nie mogą. Najpoważniejszy zarzut dotyczy sposobu,

w jaki upowszechniana jest zawarta w H+ wiedza. Wbrew temu, co większość ludzi sądzi o historii, ważne w niej są nie tyle daty, co umiejętności zaobserwowania pewnych procesów, zależności pomiędzy nimi i wpływów, jaki miały na losy świata. Tymczasem Historia+ nauczy cię, być może, wymieniać wszystkich synów Bolesława III Krzywoustego wraz z podległymi im dzielnicami, ale nie powie ci, dlaczego doszło do podziału, czemu pierwszego z nich, Władysława, nazywamy Wygnanicem, i jak to się stało, że w "obronie" jego praw stanęli cesarze rzymscy narodu niemieckiego: Konrad III i Fryderyk Rudobrody, znany również pod swym łacińskim nazwiskiem Barbarossa. Z tego też powodu znacznie lepszym, moim zdaniem, tytułem dla programu byłby np. Historia + Gimnazjum TESTY.

Idźmy dalej. Historia + Gimnazjum obejmuje



program gimnazjum - od pierwszych cywilizacji po Okrągły Stół. Przedział ten ujęty został w ok. 1000 pytań testowych. Testowych, gdyż w H+ nawet nauka to po prostu sprawdzian, tyle że bez oceny wpływającej na statystyki ucznia. Tysiąc ten

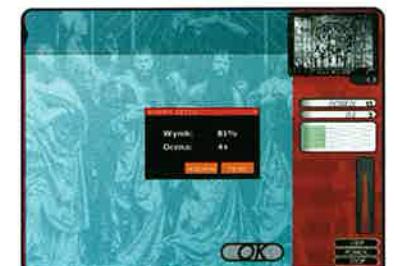


jest liczbą jak najbardziej wystarczającą, jeśli chodzi o stopień "zagłębiania się" w historię wymagany w gimnazjum i orientowania się w tym, co się wydarzyło. Przede wszystkim jednak - w sytuacji gdy nie kojarzymy nawet tych kamieni milowych - mieć świadomość tego, co warto by powtórzyć czy zgłębić. Niestety, w pytaniach i odpowiedziach sporadycznie zdarzają się literówki w nazwach, które, wyuczone w ten sposób, na sprawdzianach mogą zostać poczytane za błędne rzeczy. Tak jest np. z imieniem wodza ateńskiego, twórcy zwycięstwa Aten nad Persją pod Maratonem - Miltiadesa, zapisanego tu jako Miltiades. Znacznie poważniejszy błąd wychodzi na jaw w chwili, gdy program pyta o imię Wierzynka, rajcy



krakowskiego, który do historii przeszedł jako organizator przyjęć dla koronowanych głów Europy w czasie Zjazdu Krakowskiego. Z tego co mi wiadomo, nazywał się Mikołaj, nie zaś Jakub. Błąd odnotować można również w wymaganej przez program odpowiedzi na pytanie, kiedy powstał Nowy Testament. Ten bowiem pisany był również w I poł. II w. n.e., nie zaś, jak chce program, w całości w wieku I.

Błędem w sztuce programistów jest również to, że korespondująca zwykle z pytaniem testowym i opatriona stosownym, czyt. zawierającym odpowiedź, podpisem fotografia nie zawsze jest zablokowana, co naturalnie wpływa na statystyki. Standardowym problemem jest również traktowanie przez E+ błędów ortograficznych jako rzeczowych (np. poprawnej Norymbergii miast wymaganej tu "Norymbergi"). Co więcej, w jednym z zadań polegających na konieczności przyporządkowania autora do dzieła, w chwili gdy dwukrotnie pojawia się ten sam autor, okazało się, że Maria Konopnicka Marii Konopnickiej nierówna - każda z nich była przyporządkowana tylko jednemu tytułu i traktowana jako intruz przez drugi. Bolączka wreszcie może być również brak opcji "szukaj". Z drugiej strony - nie sposób chyba



snorcznego wpisywania odpowiedzi. Program oferuje ponadto prostą tabelę synchroniczną i zawiera dodatkowy moduł robiący sprawdzian z samych dat, czyli tego, co zwykle przysparza uczniom największej problemów. Wreszcie - miłym zaskoczeniem dla mnie, od roku, było nie było, poza branżą programów multimedialnych, był naprawdę profesjonalny interfejs: tu wszystko jest po prostu ładne, a co znacznie ważniejsze - bardzo funkcjonalne.

W Historii+ Gimnazjum ocenić wypada mi jednak głównie treść. Gdyby ujmować ją tak, jak chce jej tytuł i twórcy: jako program do nauki historii na poziomie gimnazjum, należałaby się jej ocena dopuszczalna. Gdyby jednak zweryfikować ten pogląd i potraktować ją jak "ściągę" z faktów i dat (wiedzy przydatnej w krzyżówkach i quiżach, w szkole zbyt ubogiej), w żadnym zaś wypadku jako samodzielne źródło - ocena wzrasta do dobrej. Mam też nadzieję, że PT twórcy wezmą sobie moje uwagi do serca i kolejnej wersji Historii+ nie będzie można już niczego zarzucić. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

oczekwać tego po programie, który jedynie odpytuje, a nie uczy.

Tyle minusów. Co jednak z plusami? Ogromnym jest spora liczba ilustracji - fotografii, reprodukcji obrazów i szkiców - czyli tego, czego zwykle brakuje w opracowaniach szkolnych, a co naprawdę pozwala "dotknąć" historii, poczuć, że nie są to jedynie suche fakty przeplatane gęsto datami. Pozytywne jest również to, że jakkolwiek większość pytań testowych należy do zamkniętych, a więc takich, w których wymagane jest jedynie zaznaczenie właściwej odpowiedzi, to takowych może być więcej niż jedna, a zdarza się również zadania wymagające wła-

# licelistka

Nowa seria programów komputerowych dla uczniów szkoły średniej

**dobre oceny  
zdana matura  
dobre studia  
pewna praca**

licelistka  
w czterech pudełkach - 10 przedmiotów!

Znajdziesz tu m.in.:

- Opracowane tematy maturalne
- Opracowane tematy egzaminacyjne
- Testy i sprawdziany
- Zadania z rozwiązańami
- Słowniki pojęć i definicji
- Sylabusy 2002
- Artykuły i porady
- Wygodny, ładny graficzny interfejs
- System nauki i powtórek
- Wypracowania z komentarzami



super cena  
**49 zł**

Cena to tylko:  
49 zł - język polski i matematyka  
59 zł - pozostałe zestawy

Szczegółowe informacje:

**www.licelistka.pl**  
(022) 644 55 57, 0601 33-18-50

**EDGARD**  
multimedia

sprzedział wysyłkowy  
(022) 644-55-57  
www.licelistka.pl

**INFO • INFO • INFO**  
Producent:  
UHO Software  
Dystrybutor:  
TimSoft  
Internet:  
http://www.timssoft.pl/uho/  
Wymagania:  
P.100, Win 9x, 16 MB RAM  
Cena:  
brak danych

**INFO • INFO • INFO**  
Producent:  
UHO Software  
Dystrybutor:  
TimSoft  
Internet:  
http://www.timssoft.pl/uho/  
Wymagania:  
P.100, Win 9x, 16 MB RAM  
Cena:  
brak danych

# Wyślij anonimowy e-mail

Czy poczta elektroniczna jest równie bezpieczna co kartka pocztowa? Wierzymy, że tak być nie musi.

oprac. Sylwester Szczepaniak

**B**ez wątpienia najbardziej użyteczną i interesującą usługą w Sieci jest poczta e-mail, która drastycznie zmienia sposób, w jaki ludzie komunikują się między sobą: szybko, bezpośrednio i użytecznie. Korzystając jednak z tej bezstresowej formy komunikacji, bardziej łatwo jest zapomnieć o żelaznej zasadzie: e-mail nie jest bezpiecznej względem prywatności od zwykłej kartki pocztowej. Ktoś, jeśli ma na to ochotę oraz odpowiednią wiedzę, bez problemu może śledzić ruch w Internecie. Nie zapominajmy też o wzrastającej ingerencji, niczym w domu Wielkiego Brata, dokonywanej przez państwo (niektóre służby mają do tego uprawnienia). Jest wiele uzasadnionych żądań co do ochrony prywatności w Sieci - przecież sam fakt, że nie jesteśmy handlarzami narkotyków, nie oznacza, że chcielibyśmy, aby podstuchiwano nasze rozmowy telefoniczne. Możemy przecież nie zgadzać się z polityką państwa w dziedzinie ochrony praw zwierząt czy inżynierii genetycznej, nieprawdaż? Wierzymy, że w sytuacji wszechobecności poczty elektronicznej ochrona prywatności w Sieci powinna być usankcjonowana prawnie. Jeżeli chcesz podać do prasy informacje o korupcji w swojej firmie czy o tym, że masz romans z żoną szefa (ryzykownie) lub po prostu chcesz podenerwować jakichś wąsibskich ludzi, są na to inne sposoby...

## Zasady w pracy

Oczywiście, najmniej bezpieczne jest wysyłanie poczty w pracy. Administratorzy systemów mogą wyśledzić prawie każde wydarzenie zdarzające się w sieci, które miało miejsce na twoim komputerze, i to zanim opuści ono mury firmy. Zatem nie myśl, że używanie konta na Hotmailu pomoże ci coś ukryć przed pracodawcą.

Jeżeli wysydasz e-maile z domu, pamiętaj, że informacja o nadawcy jest zawarta w nagłówku listu. Gdy skusujesz kłopot z tych danych, jak

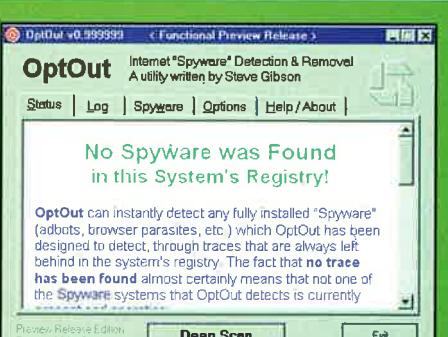
na przykład adres do odpowiedzi w Outlooku lub Messengerze, nadal twój adres IP jest wysyłany. Daje to informacje o tym, od którego dostawcy usług Internetowych została nadana wiadomość, a jak masz stałe łącze, na przykład ADSL z przypisanym adresem IP, dokładny adres komputera, z którego ją wysłano.

Czy możemy uwolnić się od Wielkiego Brata? Od 1998 roku chodzą pogłoski - potwierdzane z resztą przez rządy Australii i Nowej Zelandii - o istnieniu anglo-amerykańskiego systemu szpiegowskiego o nazwie ECHELON, co sieje istną panikę wśród użytkowników Sieci. Twierdzi się, że ECHELON potrafi nadzorować wszystkie formy telekomunikacji i jest rutynowo wykorzystywany do szpiegowania obywateli - ciarki chodzą po plecach. Możesz dowiedzieć się o tym więcej pod adresem [www.echelonwatch.org](http://www.echelonwatch.org).

□

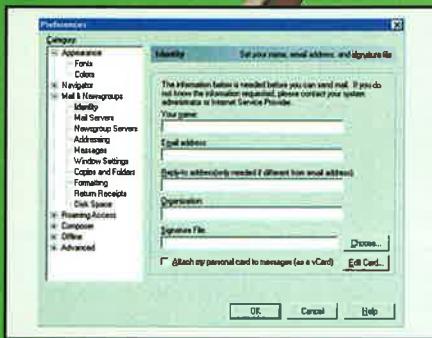
## Obserwują mnie...

Dobra, zapewne rząd cię nie śledzi, ale kto wie. Mimo to powinieneś wiedzieć, że informacja pozyskana z dwóch pocynań internetowych może być warata dużą pieniężną dla firm zajmujących się marketingiem, a ty o tym nic nie wiesz. Możesz przynajmniej im utrudnić życie i przekonać się o swojej niezależności.

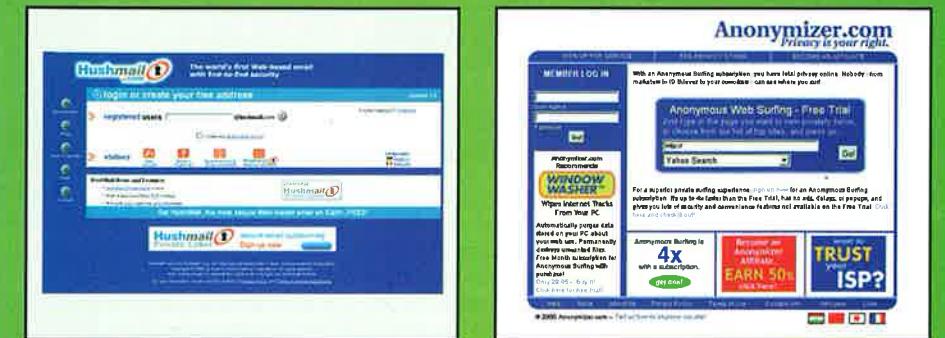


1 Powstrzymaj swój komputer przed przesyłaniem większej ilości informacji, niż to jest potrzebne, podczas korzystania z Internetu. Z reguły poczty potrzebują tylko pokazanych powyżej opcji z panelu sterowania w celu ustalenia w Sieci. Możesz bez obawy usunąć niektóre z nich bez żadnych konsekwencji, jeżeli twój poczet jest jedyną maszyną podłączoną w twoim domu. Gdy nie jesteś tego pewien, skontaktuj się z Twoim dostawcą usług internetowych.

2 Możesz zainstalować program monitorujący Twoje poczty w Internecie dla celów marketingowych, nawet o tym nie wiedząc. Czasami darmowe oprogramowanie zarabia w siebie takim właśnie szpiegostwem. Ściągnięcie Opt-out z witryny <http://lgrc.com> usunie ten problem, chociaż może też spowodować, że twój darmowy program przestanie działać.



3 Usuń informacje osobiste ze swojego programu poczty elektronicznej. Nie ochronisz swojej prywatności, ale niektóre mogą mieć problemy z odpowiadaniem na Twoje listy. Jeżeli chcesz utrzymać dane w tajemnicy, to jest przeświadczenie odręwnego przycisku w Outlooku lub Messengerze. Będziesz jednak potrzebował certyfikatu od osoby, do której wysydasz pocztę.



4 Jeżeli chcesz całkowitej dyskrecji, korzystaj z konta Hushmail. Działa on jak Hotmail, ale gwarantuje wysyłanie wiadomości zaszyfrowanych, nie ujawniając danych nadawcy. W czym tkwi haczyk? Odbiorca też musi korzystać z konta Hushmail. Dalsze szczegóły na stronie [www.hushmail.com](http://www.hushmail.com).



5 Najlepiej zapewnienia w Sieci bezpieczeństwo Anonymizer - [www.anonymizer.com](http://www.anonymizer.com). Działa jak Internet proxy maskujący twój adres IP. Niestety, na przykład w Wielkiej Brytanii nie można połączyć się przez telefon z Anonymizerem, więc twój dostawca Internetu widzi całą wymianę danych między Tobą i serwerem proxy. Im większa firma, tym większe prawdopodobieństwo sprzedania tych informacji.



# Stereogramy

Wycisz swoje myśle, odpręż się i daj się ponieść wrażeniom, wpatrując się razem z nami w stereogramy ukazujące się na monitorze komputera.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

**P**amiętasz, jak pierwszy raz zobaczyłeś obrazek trójwymiarowy? Zapewne z 10 minut zajęło ci nerwowe wytrzeszczanie oczu, zanim poafalępisie się, o co w tym wszystkim chodzi. Gdy już jednak nauczyłeś się na niego patrzeć, na pewno z fascynacją podziwiałeś samolot lub trójwymiarowego orła, który wyfaniał się z chaosu odcieni na kartce. Czy wiesz, że teraz za pomocą pętla możesz tworzyć własne ukryte obrazki 3D, a to dzięki świetnemu programowi o nazwie True3D?

Niektoří nie potrafią zobaczyć na stereogramie zbyt wiele, ale nic nie możemy zrobić, żeby im pomóc. Zamiast tego proponujemy, abyście ich pomęczyli własnymi obrazkami 3D sporządzonymi za pomocą komputera. Potrzebujecie jedynie programu o nazwie True3D, który znajduje się na płytcie dołączonej do tego numeru, no i trochę wolnego czasu.

## Szarość

W celu ułatwienia stworzenia własnych obrazków 3D przedstawiamy mały przewodnik. Oprócz tego, proponujemy, abyście przebrnęli jeszcze przez samouczek w pomocy programu True3D w celu zgłębiania reszty tajników. True3D tworzy efekt, który nazywa się wrażeniem głębi. Używa różnych odcieni szarości, aby zmieniać głębię w naszym obrazku. Moglibyście ręcznie stworzyć taki rysunek, ale znacznie prostszym wyjściem z tej sytuacji jest powierzenie tego zadania True3D, aby się tym zająć, wykorzystując funkcję mapy kolorów, dzięki której każda barwa stanie się innym odcieniem koloru szarego. Musimy tylko zaznaczyć, w jakiej głębi chcemy otrzymać dany kolor.

Ukryte trójwymiarowe rysunki nazywają się stereogramami. Poprzez skupienie wzorku na płaszczyźnie poza rysunkiem możemy zobaczyć obrazek 3D bez używania żadnych dodatkowych przyrządów. Zjawiska, dzięki którym stereogramy mogą w taki sposób działać, są skomplikowane i tak naprawdę nie musisz nic o nich wiedzieć. Wystarczy wspomnieć, że wszystko sprawdza się do faktu, że mamy parę oczu i mózg, który można oszukać tak, że zobaczy coś, czego naprawdę nie ma.

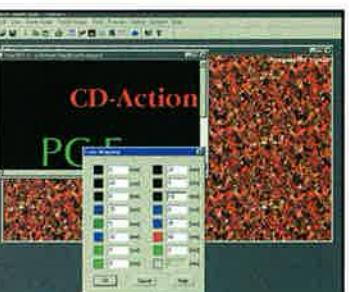
**Wszystko sprawdza się do faktu, że mamy parę oczu i mózg, który można oszukać tak, że zobaczy coś, czego naprawdę nie ma.**

## Ukryte przestanie

Najłatwiej rozpocząć posługiwanie się True3D od zamiany tekstu na obrazki 3D, czyli tak, jak zrobiliśmy to tutaj. Na początek musisz swój tekst zamienić na plik graficzny, a możecie to zrobić w dowolnym

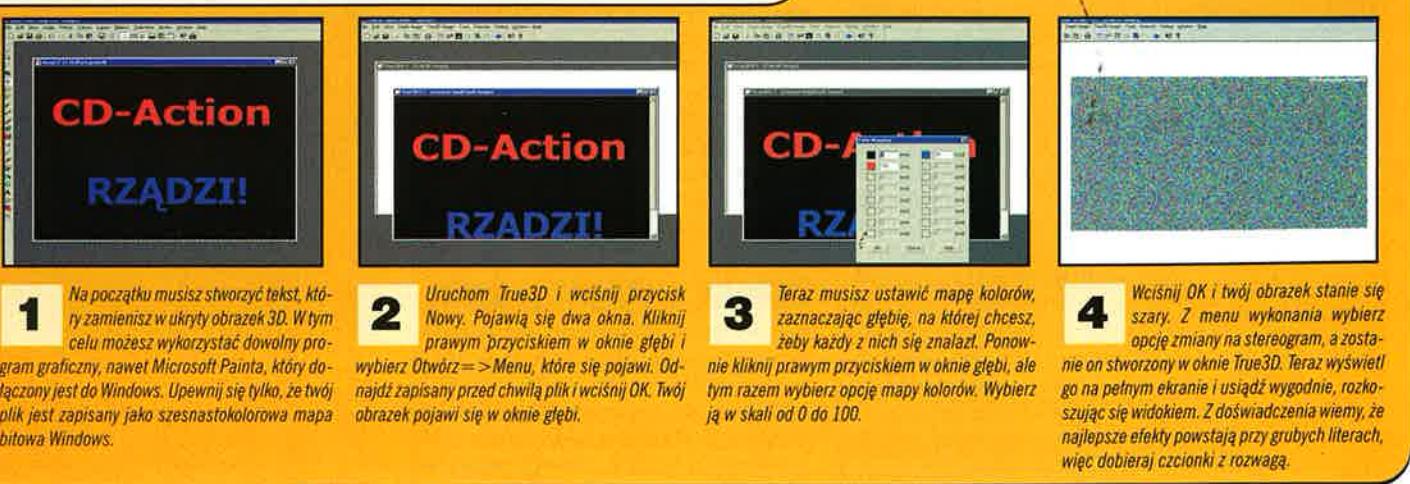
## Widzę!

Nie potrafisz zobaczyć ukrytych obrazków 3D? Zrelaksuj się. Nie ma sensu denerwować się z tego powodu, ponieważ tylko uspokojony jesteś w stanie zobaczyć te iluzje. Powiększcie obrazek maksymalnie na swoim ekranie i weźcie głębię oddech. Gdy już poczujecie się odprężeni, popatrzcie poza rysunek, skupiąc swój wzrok jakieś 10 cm na powierzchni monitora. Jeżeli uda wam się złączać odpowiednią odległość, cała gmatwanina nie nieznacznych punktów odbędzie się w dal i odstoli wspaniałe obrazek w 3D. Robi to niesamowite wrażenie, ale jeżeli przez 10 minut usiłujesz prób nie uda wam się nic zobaczyć, radzimy, abyście popsuły coś drogiego, żeby dać upust waszej frustracji, po czym spróbujecie zająć się czym innym.



Dodanie w True3D mapy kolorów jest proste - wystarczy wybrać kolor i ustawić jego głębię.

## CD-Action w trzech wymiarach

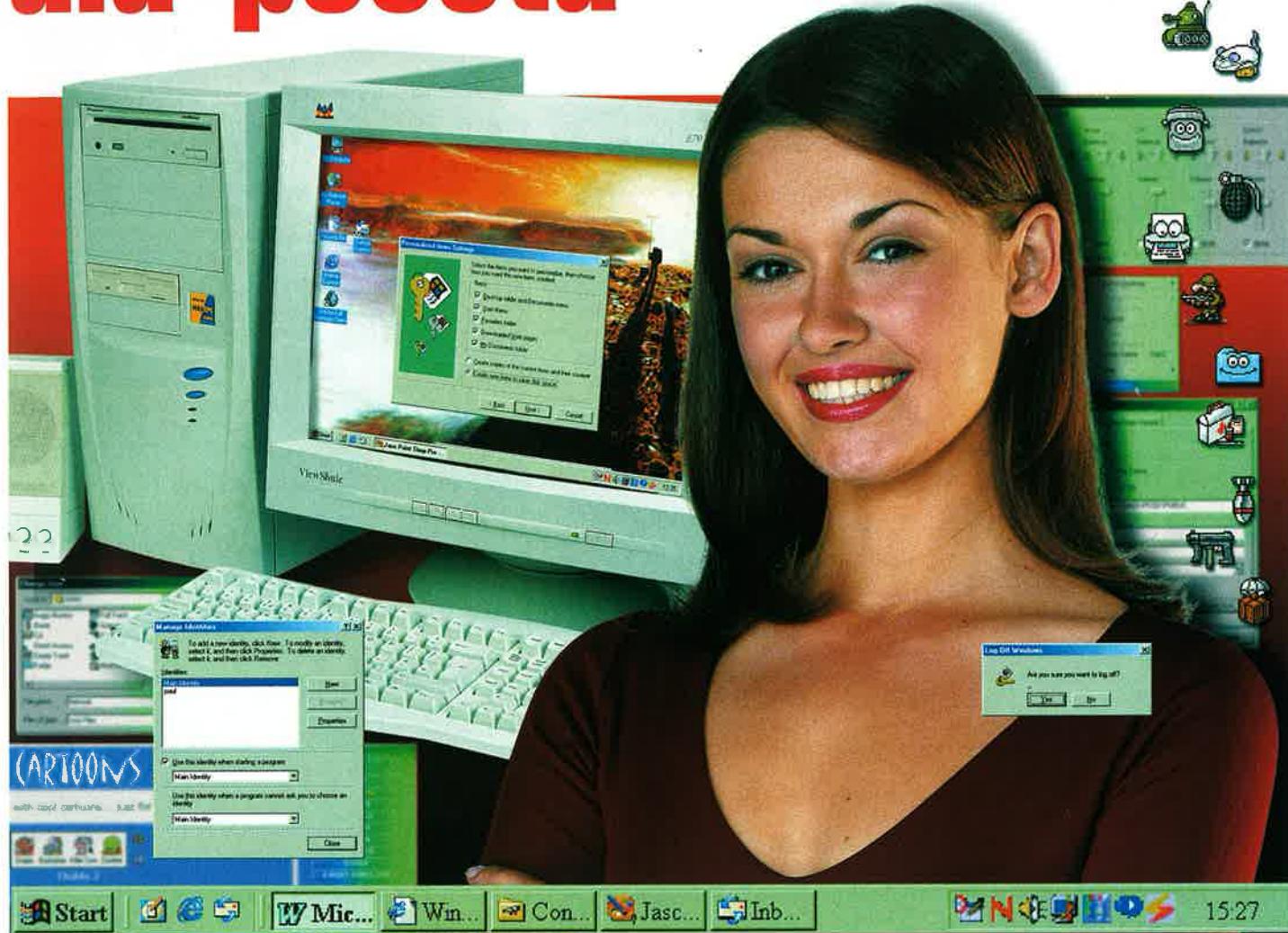


# Makijaż dla peceta

Nadaj swoemu komputerowi zupełnie nowy wygląd

Dlaczego twój komputer ma wyglądać tak samo, jak komputer twojego kolegi? System Windows wyposażono w dużo narzędzi służących do dostosowywania różnych funkcji i cech dla potrzeb użytkownika, aby umożliwić każdemu stworzenie pulpitu, który będzie odbiciem charakteru, smaku i nastroju danej osoby. Właściwie nic nie stoi na przeszkodzie, aby mieć codziennie inny pulpit.

oprac. Tomasz Pasich



Pierwszą rzeczą, jaką będziesz prawdopodobnie chciał zmienić, jest tapeta (patrz obok). Tapeta to obrazek w tle, który widzisz na pulpicie, a zwykle skrywa się za skrótami pulpitu. Jako tapeta może służyć zupełnie dowolny rysunek. Możesz też chcieć zmienić dźwięki i ikony używane jako skróty na pulpicie i w ten sposób stworzyć pulpit, który będzie wyglądał dokładnie tak, jak to sobie zaplanowałeś. Ale jaki byłby sens tych wszystkich działań, jeśli np. twój ośmioletni braciszek (który pewnie zna się na komputerach lepiej od ciebie) pewnego dnia pozmieniałby ustawienia, które tak pracowicie dopieściłeś? Na szczęście Windows oferuje funkcję "wielu użytkowników". Dzięki naszemu przewodnikowi stworzysz różne pulpity dla każdego członka rodziny, a nawet różne foldery poczty elektronicznej, dzięki którym z tego samego programu pocztowego będzie mogło korzystać kilka osób.

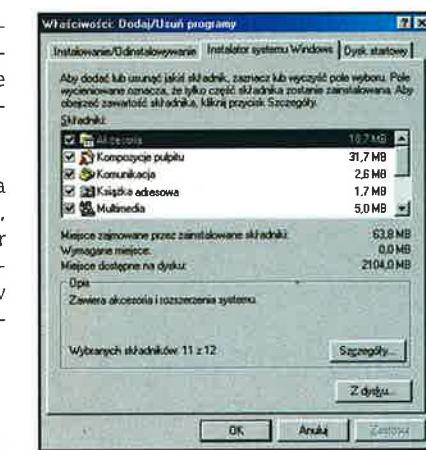
Aby uprościć całą sprawę, zebraliśmy najlepsze, jakie mogliśmy znaleźć, porady dotyczące wyglądu Windows i podzieliłyśmy je na trzy sekcje związane odpowiednio z Windows ME, Windows 98 i Windows 95.

Zadziwiające, co może zdziałać nawet mała zmiana pulpitu. Możemy ci zagwarantować, że dzięki naszym poradom twój komputer będzie wyglądał dużo lepiej niż kiedykolwiek wcześniej i że zdobędziesz podziw wszystkich znajomych pecketów. A zatem - dobrze zabawy!

## Zmiana wyglądu pulpitu

Pierwszym krokiem do doskonałego wyglądu pececa jest zmiana tła...

Zaczniemy od zmiany wyglądu pulpitu. Używając języka technicznego, obrazek, który widzisz na pulpicie swojego komputera,



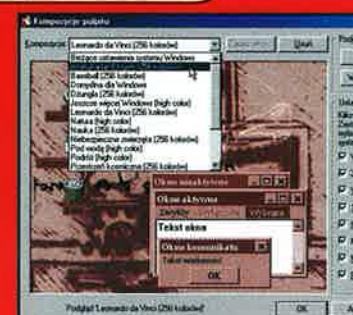
Odpowiedni temat na pulpicie poprawi jego wygląd.

nazywamy "tapetą", ale termin "tło" jest również dobry. Kliknij prawym klawiszem myszy w dowolnym miejscu tła pulpitu i z

Zmień wygląd swojego pececa



1 Najpierw upewnij się, że na Panelu sterowania masz Kompozycję pulpitu (patrz wyżej), następnie kliknij ikonę Kompozycję pulpitu.



2 Kliknij strzałkę obok pola nazwanego Kompozycja - pojawi się lista kompozycji. Wybierz jedną i obejrzyj w okienku podglądu.



3 Jeśli kompozycja ci się spodoba, kliknij przycisk Zapisz jako, a następnie OK. Jeżeli jakiś element kompozycji nie przypodzi ci do gustu, możesz odrzucić go na liście po prawej stronie.



Upewnij się wcześniej, że włączyłeś Kompozycję pulpitu na Panelu sterowania.



wyświetlonego menu wybierz pozycję Właściwości. Otwarte zostanie okno Właściwości => Ekran. Kliknij zakładkę Tło - wyświetli się lista pozycji, których możesz użyć jako obrazka tła. Wskazując kolejne pozycje na liście, porównaj je w małym okienku podglądu. Użyj pola Wyświetlaj, aby uzyskać różne efekty dzięki wyśrodkowaniu lub rozciągnięciu obrazka na pulpicie.

Nie podoba Ci się obrazki proponowane przez Windows? Użyj przycisku Przeglądaj, dzięki któremu jako tło może być użyta dowolna bitmapa przechowywana w twoim komputerze. Na przykład: możesz użyć zdjęć, które zeskanowałeś i zapisałeś w folderze Moje obrazy. Wystarczy, że otworzysz obrazek, a następnie wybierz z menu Plik poleceń Zapisz jako. Pojawi się pole, z którego należy wybrać opcję typu pliku "Mapa bitowa Windows lub OS/2 (\*.bmp)" i zapisać plik na dysku C:\.

Aby przekonwertować plik na format mapy bitowej Windows, potrzebujesz programu graficznego, takiego jak Paint Shop Pro lub PhotoSuite. Wystarczy, że otworzysz obrazek, a następnie wybierz z menu Plik poleceń Zapisz jako. Pojawi się pole, z którego należy wybrać opcję typu pliku "Mapa bitowa Windows lub OS/2 (\*.bmp)" i zapisać plik na dysku C:\.

Czasem, przeglądając witrynę WWW, natkniesz się na obrazek, który chciałbyś mieć na pulpicie. Aby go wykorzystać, kliknij go prawym klawiszem myszy i wybierz Ustaw jako tapetę. Windows pozwala na użycie plików JPEG, takich jak omawiany, tylko wtedy, gdy masz włączone wyświetlanie pulpitu jako strony sieci Web. Wystarczy, że odpowiesz Tak (dzieli się tylko w nowszych wersjach Windows).

**żargon**

### Ikona

Mały obrazek, który klikasz dwukrotnie, aby uruchomić program albo otworzyć folder.

### Kompozycja

Metoda personalizowania wyglądu Windows, obejmująca wszystko, począwszy od tapety pulpitu i ikon, a skończywszy na kursorach i wygaszaczach ekranu.

### Kompozycja pulpitu

Kompletny zbiór obrazów tła, kolorów, czcionek i dźwięków, które tworzą niepowtarzalny wygląd pececa.

### Pasek tytułu

Kolorowy pasek u góry każdego okna, który otwierasz, zawierający tytuł (stąd jego nazwa) okna lub programu.

### Pulpit

Pulpit jest zarówno folderem najwyższo poziomu na dysku C:\, jak i wszystkim, co widzisz na ekranie, gdy zakończy się uruchamianie komputera.

### Tożsamość

Termin używany w odniesieniu do indywidualnego użytkownika w programie Outlook Express.

### WAV

Format plików dla wszystkich dźwięków systemowych zapisywany jako ".wav".

### Zdarzenie

Cóż, co następuje podczas używania Windows. Uruchomienie Windows jest zdarzeniem, podobnie jak zapisywanie okna lub bląd programu.

jest to, aby obrazek był zapisany jako mapa bitowa Windows (.bmp). Nowe wersje Windows pozwalały także na zastosowanie plików graficznych w formacie JPEG (.jpg).

Aby przekonwertować plik na format mapy bitowej Windows, potrzebujesz programu graficznego, takiego jak Paint Shop Pro lub PhotoSuite. Wystarczy, że otworzysz obrazek, a następnie wybierz z menu Plik poleceń Zapisz jako. Pojawi się pole, z którego należy wybrać opcję typu pliku "Mapa bitowa Windows lub OS/2 (\*.bmp)" i zapisać plik na dysku C:\.

Dźwięki, jakie wydaje twój komputer, ograniczają się prawdopodobnie do tych irtujących fanfar i dzwonków, które rozlegają się podczas uruchamiania Windows. Albo do tego powtornego, płaskiego "bim", które rozlega się, gdy Windows nie może znaleźć programu, który chcesz uruchomić. Jednak nie musi być aż tak źle - właściwie może być zupełnie nieźle.

Krótką przechadzką po Internecie wystarczy, aby pobrać dowolny rodzaj zakręconych, surrealistycznych,



Wszystkie dźwięki systemowe znajdziesz na stronie [www.dailwav.com](http://www.dailwav.com).

## Dźwięki z Sieci!



1 Otwórz przeglądarkę. Przejdź do [www.dailymusic.com](http://www.dailymusic.com). Znajdź dźwięk, który ci się podoba, następnie kliknij odsyłacz prawym klawiszem myszy. Kliknij Zapisz element docelowy jako...



2 Przejdź na swój dysk twardy, potem do folderu Windows, a potem do Media. Kliknij Zapisz - dźwięk zostanie pobrany do twojego komputera.



3 Otwórz Panel sterowania Windows i kliknij dwukrotnie ikonę Dźwięki. Wybierz zdarzenie, kliknij Przegląd, znajdź odpowiedni dźwięk i kliknij OK. Ponownie kliknij OK lub Zastosuj.

nie się dostępne okno Dźwięku. W oknie tym można przeglądać wszystkie dźwięki zapisane w komputerze. Kliknij Przegląd - otworzy się nowe okno, w którym będą dźwięki. Możesz je przesłuchiwać, klikając dwukrotnie, a następnie naciskając przycisk Odtwarzania. Nie bój się, że omyłkowo ustawisz któryś dźwięk - zmiany następują dopiero po naciśnięciu przycisku Zastosuj lub OK u dołu okna.

Oczywiście, możesz mieć życzenie, aby Windows nie odtwarzał żadnych dźwięków. Może się też okazać, że dźwięk towarzyszący jakiemuś zdarzeniu przestał ci się podobać. Kliknij dane zdarzenie, następnie w ramce, w której wyświetlany jest związany z nim dźwięk, przejdź (za pomocą strzałki) na początek listy, wybierz (Brak) i napawaj się ciszą.

stynnych melodyjek i dźwięków. W Sieci dostrzegasz za darmo wszystko, począwszy od fanfar wytwarzanych 20th Century Fox, a skończywszy na tekstach z "Seksmisją". Nie знаłeś, że jeśli nie masz połączenia z Internetem (albo kiedyś z pracy nie są zbyt zadowoleni, gdy twój komputer w kótko powtarza jakiś tekst z kreskówki), to nie możesz zmienić dźwięków systemowych - Windows oferuje bowiem całkiem spory wybór. Są one przypisane do poszczególnych schematów Windows, ale jeśli chcesz wybrać jakiś określony dźwięk, nic nie stoi na przeszkodzie.

Jest to dość łatwe: zmiana ustawień pulpitu, jak widziałeś, jest bardzo prosta. Podobnie rzecz ma się z dźwiękami systemowymi. Na początek musisz sprawdzić, jakie dźwięki systemowe są aktualnie ustawione. Kliknij przycisk Start, przejdź do Ustawień i otwórz Panel sterowania. Znajdź ikonę Dźwięki. Kliknij ją dwa razy - otworzy się okno Właściwości -> Dźwięki. Widać w nim, jakie dźwięki są odtwarzane przy poszczególnych zdarzeniach.

Przewijając listę w oknie, możesz zobaczyć każde zdarzenie, które powoduje generowanie dźwięku. Prawdopodobnie wiele zdarzeń nie jest związanych z żadnym dźwiękiem - w przeciwnym wypadku szybko byś zwrócił uwagę. Kliknij raz któreś ze zdarzeń - sta-



**Zmiana ikon pulpitu**  
Zmienisz już otoczenie - czas przejść do szczegółów.

Masz niezłą tapetę, superdźwięki i niesamowitą kompozycję pulpitu. Nie bardzo jest już



Aby naprawdę dostosować pulpit do swoich wymagań (i zadziwić każdego, kto nie zna się zbyt dobrze na tych sztuczach), musisz zmienić ikony pulpitu. Ikony to małe symbole i obrázki, na które klikasz, aby uruchamiać programy, otwierać okna i foldery i robić prawie wszystkie inne rzeczy w systemie Windows. Tak naprawdę, cały graficz-



Za pomocą opcji Wyślij do łatwo utworzysz skrót na pulpicie.

ny interfejs użytkownika Windows (GUI - ang. Graphical User Interface) jest oparty na ikonach, dzięki czemu używanie komputera jest miłe i proste. Wzych starych czasach DOS (ang. Disc Operating System), aby uruchomić program, musiałbyś wpisywać kod, teraz wystarczy, że klikniesz ikonę.

Na pulpicie umieszczone są dwa rodzaje ikon: ikony skrótów dla programów i folderów zapisanych na dysku twardym komputera (wyróżnione za pomocą czarnych i białych strzałek w lewym dolnym rogu ikony) oraz ikony reprezentujące obiekty zapisane bezpośrednio na pulpicie (bez strzałek). Ikon skrótów jest więcej, i to właśnie nimi należy się zająć. Podobnie jak w przypadku dźwięków systemowych, w Inter-

przejrzej galerię i pobierz plik Zip zawierający ikony.

Przydatna wskazówka: zanim zaczniesz rozpakowywać ikony, utwórz w folderze Windows nowy katalog, który będzie ci służył

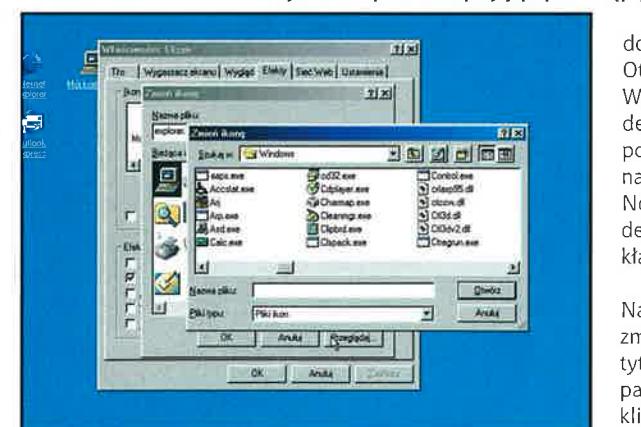


Kliknij prawym klawiszem myszy szary pasek u dołu ekranu, aby uzyskać dany ekran.

## Zmiana skrótów pulpitu



1 Pobierz plik Zip z ikonami z [www.topicons.com](http://www.topicons.com). Rozpakuj go w folderze ikony. Kliknij prawym klawiszem myszy ikonę skrótu na pulpicie i wskaz Właściwości.



Aby zmienić ikony niebędące ikonami skrótów, kliknij pulpit prawym klawiszem myszy, wybierz Właściwości i przejdź do zakładki Efekty. Następnie postępuj według instrukcji zamieszczonych poniżej.

niece znajdziesz niezliczone zasoby ikon, dzięki którym sprawisz, że twój pulpit będzie naprawdę twój. Szukając ikon, natkniesz się prawdopodobnie na programy służące do zmiany ikon, lecz nie są one konieczne i mogą niepotrzebnie skomplikować zadanie.

Jak już wspomnieliśmy, w Internecie jest wiele miejsc, w których zamieszczono różnorodne ikony. Można tu znaleźć ikony inspirowane filmami, programami telewizyjnymi, sportami, komiksami, właściwie wszystkim. Spróbuj zacząć od [www.topicons.com](http://www.topicons.com). Witryna ta jest prosta w obsłudze i zawiera naprawdę fantastyczne ikony. Musisz tylko



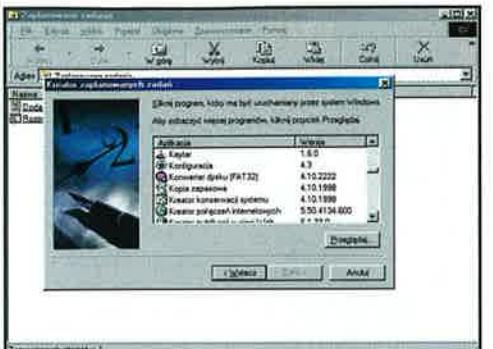
2 Kliknij Zmien ikonę - otworzy się okno z aktualnie podświetloną ikoną. Kliknij Przegląd i znajdź odpowiednią ikonę w folderze ikony.



3 Zaznacz wybraną ikonę i naciśnij OK. Tam gdzie po przednio była stara ikona, pojawi się nowa. Ponownie kliknij OK, następnie Zastosuj.

którym będzie przechowywać swoje osobiste pliki i foldery. Trzeba też będzie wszystko zorganizować i oddzielić.

Na szczęście w Windows ME w Panelu sterowania dostępne jest narzędzie nazwane Użytkownicy, które pomoże ci w wykonaniu tego zadania. Dzięki niemu spersonalizujesz folder Pulpit i menu Dokumenty, menu Start, folder Ulubione, Pobrane, Strony Sieci Web i folder Moje dokumenty. Każdy użytkownik ma przypisany identyfikator i hasło logowania, po podaniu których uzyskuje dostęp do swoich plików osobistych. Po zakończeniu pracy, gdy nastąpią osoba chce przejść komputer, wystarczy kliknąć przycisk Start i wybrać poleceń Wyloguj: (...). Kolejny użytkownik musi wpisać swój identyfikator



Użytkownicy Windows mają do dyspozycji bardzo użyteczny Harmonogram zadan.

kator i hasło i może rozpoczęć pracę. Każdy z użytkowników ma możliwość dowolnego skonfigurowania pulpitu. W Windows zawsze możliwe było zmianianie koloru tła i schematów okien. Od czasu wprowadzenia Windows 98, a następnie Windows ME możliwe jest także wykorzystywanie Kompozycji, które są sposobem nadania standowemu pulpitowi Windows zupełnie nowego wyglądu.

Windows oferuje pewną liczbę własnych kompozycji, lecz w Sieci znajdziesz tysiące innych związanych z rozmaitymi tematami, w tym ze sportem, sztuką, filmami, krajobrazami... można by tak wymieniać bez końca. Standardowe kompozycje dostarczane z Windows są całkiem nieźle. Możesz wybierać pomiędzy Ameryką lat 60, Leonardem da Vinci i niebezpiecznymi zwierzętami. Nie tylko zmienisz w ten sposób tapetę pulpitu, lecz również ikony, takie jak Mój komputer czy Kosz. Aby uruchomić Kompozycje pulpitu, kliknij dwa razy odpowiednią ikonę Panelu sterowania. Dobrej zabawy!

## Windows Me

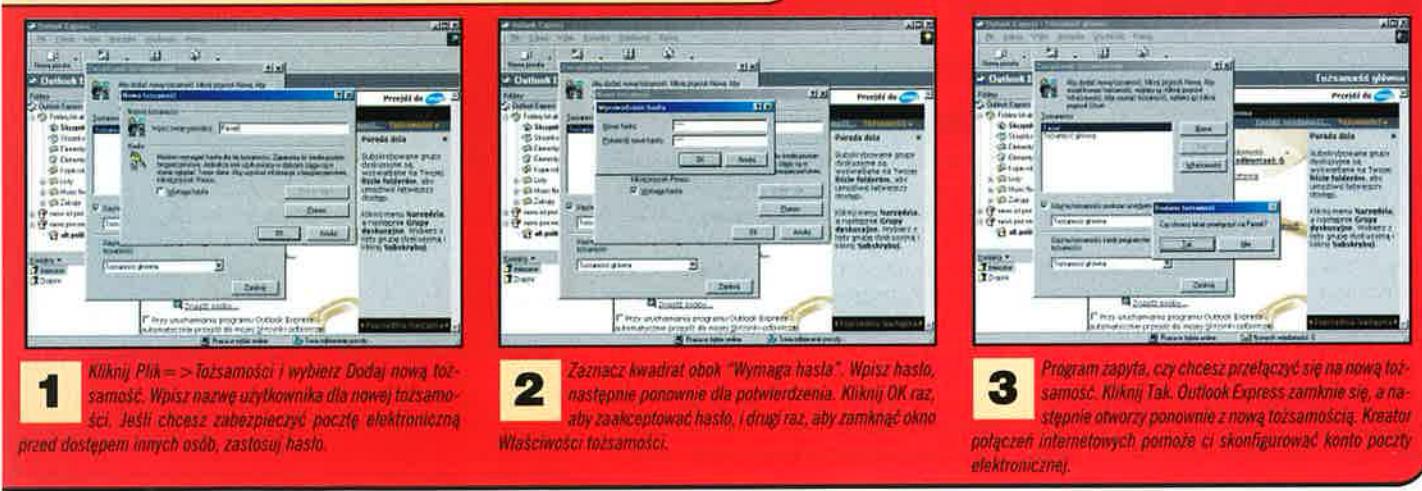
### Wygląd Windows ME

### Multimedia

#### Wybieranie "skórki"

1 Możesz dostosować wygląd programu Media Player - kliknij Więcej "skórki", które znajdziesz w Wyborze karnacji. Użytkownicy Win98 mogą pobrać najnowszą wersję Odtwarzacza z [www.windowsmedia.com](http://www.windowsmedia.com).

### Outlook Express dla całej rodziny



1 Kliknij Plik -> Tożsamości i wybierz Dodaj nową tożsamość. Wpisz nazwę użytkownika dla nowej tożsamości. Jeśli chcesz zabezpieczyć pocztę elektroniczną przed dostępem innych osób, zastosuj hasło.

2 Zaznacz kwadrat obok "Wymaga hasła". Wpisz hasło, następnie ponownie dla potwierdzenia. Kliknij OK raz, aby zaakceptować hasło, i drugi raz, aby zamknąć okno Właściwości tożsamości.

3 Program zapyta, czy chcesz przełączyć się na nową tożsamość. Kliknij Tak. Outlook Express zamknie się, a następnie otworzy ponownie z nową tożsamością. Kreator połączony internetowych pomoże ci skonfigurować konto poczty elektronicznej.

#### Zgrywanie płyt CD

2 Odtwarzacz pozwala na kopowanie nagrań z płyty CD na dysk twardy. Kliknij przycisk Audio CD, wybierz utwór, zaznaczając pole po jego lewej stronie, i wybierz Kopiuj. Nie rób tego jednak z materiałem, którego kopianie jest zabronione (prawa autorskie!).

#### Odtwarzanie płyt DVD

3 Windows ME jest wyposażony w odtwarzacz DVD (dvdplay.exe w folderze Windows). Zła wiadomość: odtwarzacz nie będzie pracował, jeżeli nie masz zainstalowanego napędu DVD i karty dekodera sprzętowego MPEG lub niezbędnych sterowników programowych - w tym przypadku masz jednak już pewnie lepszy odtwarzacz.

#### Ukrywanie ikon pulpitu

4 Jeżeli włączysz Widok pulpitu jako strony sieci Web w opcjach Ekrana na Panelu sterowania, możesz ukryć wszystkie ikony na pulpicie, klikając pulpit prawym klawiszem myszy i wybierając Active Desktop -> Pokaż ikony pulpitu.

#### Importowanie obrazów

5 Dzięki Windows ME łatwiej niż kiedykolwiek można wykorzystywać skanery i aparaty cyfrowe. Kreator Skanowania (Start -> Programy -> Akcesoria) zapewnia standardowy sposób pobierania obrazów do komputera. Nawet Paint może pobrać te obrazki (Plik, opcja Ze skanera lub aparatu).

#### Triki Eksploratora

##### Wyszukiwanie obrazków

6 W Windows ME twoje obrazki mają nowy dom: folder Moje obrazy. Możesz w nim przeglądać poszczególne obrazki, mając do dyspozycji narzędzia podglądu, powiększania i obracania - a wszystko to w Eksploratorze.

##### Widok sieci Web

7 Jeżeli w folderze Moje obrazy nie masz narzędzi powiększania i obracania, musisz włączyć widok sieci Web. W Eksploratorze wybierz opcję Dostosuj folder i kliknij dwukrotnie Dalej.

#### Łatwy transfer plików

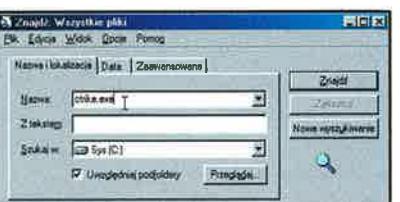
8 Aby przesunąć pliki w Eksploratorze, wybierz je, kliknij Edycja i Kopiuj do (lub Przenieś do), następnie wskaż lokalizację docelową i po wszystkim - cała procedura jest dużo szybsza niż w Win98.

#### Prasowanie folderów

9 Nowe wydanie Windows zawiera opcję folderu Skompresowanego, który pozwala zaoszczędzić miejsce na twardym dysku przez zredukcję miejsca zajmowanego przez folder. Aby aktywować tę opcję, otwórz Panel sterowania, wybierz Dodaj/Usuń programy, a następnie Instalator systemu Windows. Upewnij się, że w Narzędziach systemowych Skompresowane foldery są zaznaczone.

#### Kompresja danych

10 W celu utworzenia folderu skompresowanego znajdź na dysku C:\ miejsce, w którym chciałbyś utworzyć taki folder za pomocą Eksploratora, następnie z menu Plik



Wyszukiwanie plików jest znakomitym narzędziem znajdowania plików, które gdzieś schowały się.

wybierz Nowy -> Folder i menu Skompresowany. Pliki przesuwane do takiego folderu będą natychmiast kompresowane.

#### Obsługa plików Zip

11 Foldery skompresowane są kompatybilne z formatem Zip, co oznacza, że możesz teraz przeglądać pliki Zip w Windows Me. Aby utworzyć plik Zip, wybierz pliki, które chcesz w nim umieścić, kliknij je prawym klawiszem myszy, następnie wybierz Wyślij do -> Folder skompresowany.

#### Wybór aplikacji

12 Chciałbyś otworzyć plik za pomocą innego programu? Kliknij plik prawym klawiszem myszy i wybierz polecenie Otwórz z... Otrzymasz listę rzeczywistych nazw dostępnych.

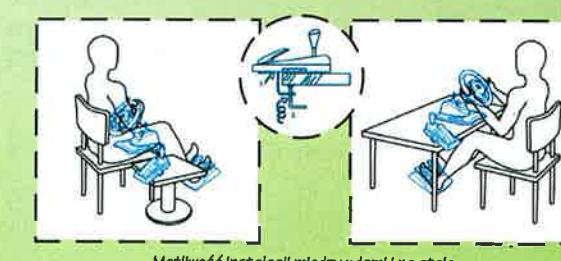
# Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PSX, PS2 i PC

# TWIN TURBO Deluxe

TERAZ  
WYŻSZA JAKOŚĆ  
NIŻSZA CENA



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



**UWAGA!**



**Konkurent  
Dual Shock'a  
na PC**

- 8 przycisków
- 2 gąbki analogowe
- Bardzo mocne wibracje
- Bezproblemowa instalacja

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82  
e-mail: [manta@tele2.pl](mailto:manta@tele2.pl)  
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Wyłączna dystrybucja  
w Polsce produktów



Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

## Wielu użytkowników Windows



1 Kliknij przycisk Start, następnie Ustawienia i wybierz Panel sterowania. Kliknij dwukrotnie ikonę Użytkownicy, aby uruchomić odpowiedni kreator. Aby rozpocząć proces tworzenia nowego użytkownika, naciśnij przycisk Dalej.

2 Wpisz nazwę nowego użytkownika i kliknij Dalej. Będziesz mógł później wrócić i powtórzyć proces dla każdego członka rodziny.

3 Jeżeli chcesz zabezpieczyć swoje konto, użyj hasła. Zapamiętaj je dobrze, bo jeśli je zapomnisz, będziesz miał problemy.

nych programów, nie zaś nieco bardziej do odszyfrowania nazw plików.

### Znikające skrły

13 W menu Start wyświetlane są tylko ostatnio używane opcje. Kliknij strzałkę do dołu, aby zobaczyć resztę.

### Znikające skrły

14 Gdzie podział się folder Dial-up Networking? Nie jest on już dostępny przez folder Mój komputer, lecz przez Panel sterowania albo ciąg menu Start=>Ustawienia lub Start=>Programy=>Akcesoria=>Komunikacja.

### Nowe funkcje

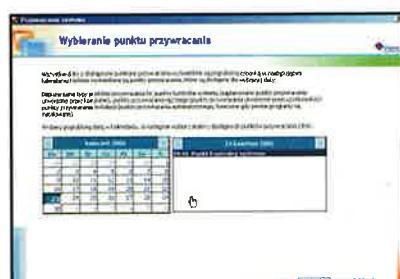
#### Przywracanie plików

16 Jeżeli namieszałeś coś w ustawieniach Windows, zastosuj narzędzie Przywracanie systemu. Przejdź do Start=>Programy=>Akcesoria=>Przywracanie systemu. Czasami może ocalić ci życie!

plików i odpowiednio przesuń suwak miejsca na dysku dla Przywracania systemu.

#### Przywracanie? Nie, dziękuję

18 Jeżeli uznasz, że Przywracanie systemu nie jest ci do niczego potrzebne, wyłącz je poprzez Panel sterowania=>System - przełącz się na zakładkę Wydajność, kliknij Sys-



Sprawdź, ile miejsca zajmują tymczasowe pliki internetowe.

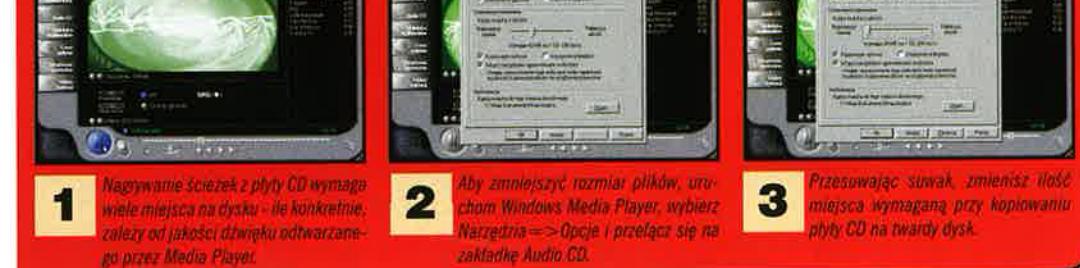
#### Czytanie rejestru

20 Możesz także prześledzić ostatnie zmiany w systemie, czytając plik rejestru - Sflog.txt, który znajduje się w folderze C:\Windows\System\SFP.

#### Konfigurowanie sieci

21 Próbujesz stworzyć domową sieć? Windows zawiera pomocnego w tym względzie kreatora - aby z niego skorzystać, uruchomimy \Windows\NetConn.exe.

### 15 Wybór jakości dźwięku



1 Nagrywanie ścieżek z płyty CD wymaga wiele miejsca na dysku - ile konkretnie, zależy od jakości dźwięku odtwarzanego przez Media Player.

2 Aby zmniejszyć rozmiar plików, uruchom Windows Media Player, wybierz Narzędzia=>Opcje i przełącz się na zakładkę Audio CD.

3 Przesuwanie suwaka zmniejszy ilość miejsca wymagane przy kopiowaniu plików CD na twardy dysk.

tem plików, lecz wybierz Rozwiązywanie problemów i wybierz Przywracanie systemu i wybierz Przywracanie komputer do wcześniejszego stanu, a następnie wskaż datę - resztę wykona Windows.

#### Usuwanie niepotrzebnych danych

19 Jeżeli postanowiłeś, że Windows będzie pokazywać ukryte pliki lub foldery (opcja Pokaż w okienku dialogowym=>Opcje folderów), możesz usuwać dowolne pliki danych Przywracania systemu z folderu C:\Restore.

#### Rezerwowanie miejsca na dysku

17 Przywracanie systemu pozostawione samo sobie może zająć dużą część pamięci komputera. Aby ograniczyć "pamięciożerność" tego narzędzia, przejdź do Panelu sterowania, następnie kliknij System, wskaż zakładkę Wydajność, kliknij przycisk System



4 Wybierz elementy, które chcesz spersonalizować. Zaznacz każdą pozycję, która ma być tworzona dla nowego użytkownika (możliwe jest kopiowanie elementów lub tworzenie nowych). Kliknij Dalej, a potem Zakończ.

5 Teraz zostanie utworzony nowy użytkownik. Może to zajść kilka minut, zwłaszcza jeśli wybierzesz kopiowanie aktualnych ustawień. Kliknij Dalej, a potem Zakończ.

6 Aby przełączać się między użytkownikami, kliknij Start i Wyloguj (...). Każdy użytkownik może skonfigurować własną tapetę pulpu i jego kompozycję.

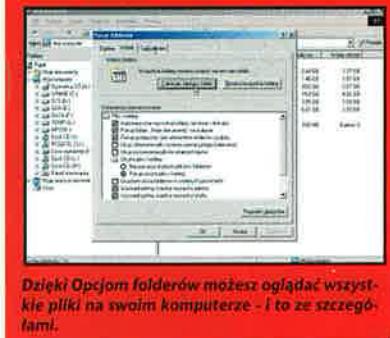
### Sortowanie według nazw

25 Im więcej masz zainstalowanych programów, tym bardziej niechłujnie wygląda menu Start. Otwórz menu Start=>Programy i kliknij wpis prawym klawiszem myszy. Pojawi się menu, z którego powinieneś wybrać Sortuj według nazw. Powinno nieco pomóc.



## 23 Ujawnianie plików

Celem bezpieczeństwa użytkowników, Windows ME ukrywa domyślnie dużo więcej plików niż poprzednie wersje Windows. Jeśli wolisz sam o to dbać, możesz łatwo wyłączyć taką ochronę. W Eksploratorze kliknij Narzędzia=>Opcje folderów, przełącz się na zakładkę Widok, zaznacz opcję Pokaż ukryte pliki lub foldery i jednocześnie odznacz opcje Ukryj rozszerzenia plików znanych typów i Ukryj chronione pliki systemu operacyjnego.



### Przystosowywanie systemu do własnych potrzeb

#### Automatycznie czy ręcznie?

26 Nowa funkcja Aktualizacji automatycznych wydaje się być wspaniałym pomysłem. Gdy peçet jest podłączony do sieci, umożliwia komputerowi samodzielne sprawdzanie aktualizacji systemu Windows oraz pobieranie ich i instalowanie. Jeżeli jednak wolisz kontrolować, co (i kiedy) aktualni, użyj apletu Aktualizacji automatycznych w Panelu sterowania i wybierz opcje Powiadom lub Wyłącz.

### Przywracanie standardowych menu Windows

27 Jeżeli uważasz, że spersonalizowane menu czynią więcej szkody niż pozytyku, możesz je wyłączyć poprzez Start=>Ustawienia=>Pasek zadań i menu Start.

#### Przewijanie menu Start

28 Długie menu Start=>Programy jest teraz wyświetlane w kolumnach, co oznacza, że w danej chwili widocznych jest więcej opcji. Ten sposób wyświetlania jest jednakże opcjonalny, możesz więc przywrócić tradycyjny sposób, wybierając po kolej Start=>Ustawienia=>Pasek zadań i menu Start, przełączając się na zakładkę Zaawansowane i zaznaczając opcję Prześnij polecenie=>Programy.

#### Maksymalna personalizacja

29 Aby uzyskać maksymalną możliwą kontrolę nad instalacją systemu Windows ME, wykorzystaj 98lite IV. Dzięki niemu możliwe jest nawet odinstalowanie programu Internet Explorer, co (jak można usłyścić) znacznie poprawia wydajność komputera. Więcej dowiesz się na ten temat pod adresem [www.win98lite.net](http://www.win98lite.net).

#### Podgląd obrazków

30 Funkcje obrazków z folderu Moje obrazy można zastosować w dowolnym folderze. Wystarczy kliknąć folder prawym klawiszem myszy i wybrać Dostosuj ten folder. Następnie wybierz szablon Miniatury. Zaznacz pole Wybierz lub edytuj szablon HTML dla tego folderu spowoduje wyświetlenie strony źródłowej HTML-a w Notatniku, pozwalając na dalsze zmiany wyglądu folderu.

## Windows 98

#### Opcje dostosowywania Windows 98.

### Zmiana interfejsu

#### Natychmiastowy dostęp do menu Panelu sterowania

31 Kliknij prawym klawiszem myszy Start, wybierz Otwórz, ponownie kliknij prawym klawiszem tło folderu, wybierz Nowy=>Folder i wprowadź: Panel sterowa-

nia.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}

### Instalacja TweakUI

32 Włóż do napędu CD płytę z Win98 i wybierz Eksplorator. Przejdz do \TOOLS\RE-SKIPPOWERTOY, kliknij prawym klawiszem myszy plik TWEAKUI.INF, i z menu rozwijalnego wybierz Instaluj. Otworzy się ekran Pomocy: zamknij go, aby zakończyć instalację, i uruchom TweakUI z Panelu sterowania.

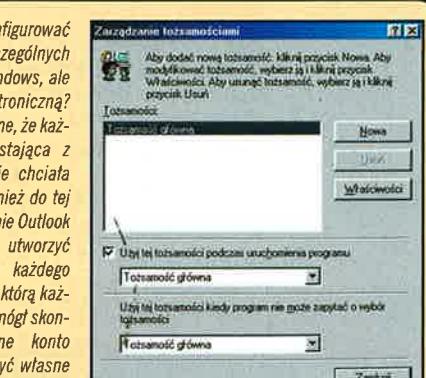
### Rozwijanie podmenu

33 Jeżeli zatrzymasz się na jakimś elemencie, pozwolisz na pełne rozwinięcie podmenu, i jeśli zaczekasz chwilę, będziesz miał możliwość przeniesienia elementu podmenu, na nowe miejsce.

### Zmiana widoku folderów

34 Kliknij przycisk Widok, a następnie przejdź do odpowiedniej opcji widoku.

## E-mail dla wszystkich



Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.

Jeżeli twój komputer jest używany przez kilka osób, możesz zarządzać pocztą elektroniczną za pomocą Tożsamości.



### Niepożądane ostrzeżenia

**35** Po prostu odznacz opcję Jako stronę sieci Web w menu Widok folderu - otrzymasz taki bez żadnych rozszerzeń Sieci.

### Strony WWW na pasku zadań

**36** Jeżeli stworzyłeś własny pasek narzędzi lub korytasz z paska Szybkie uruchamianie, możesz błyskawicznie dodać strony WWW, przeciągając

skróty stron na pasek narzędzi. Dzięki temu uzyskasz natychmiastowy dostęp do wybranych stron WWW.

### Skróty pulpitu

**37** W oknie folderu kliknij dowolną ikonę prawym klawiszem myszy i wybierz Wyślij do=>Pulpit (utwórz skrót).

### Nowy folder domyślny

**38** Zastosuj przycisk Takie jak bieżący folder. Dostosuj widok folderu do swoich potrzeb, następnie wybierz Widok=>Opcje folderów i zakładkę Widok. Kliknij Takie jak bieżący folder, aby utworzyć nowy widok domyślny.

### Zakładki

**39** Utwórz standardowy skrót do menu Ulubione (C:\WINDOWS\ULUBIONE) i umieść go w folderze Send to (C:\WINDOWS\SENDTO). Teraz wystarczy, że klikniesz prawym klawiszem myszy dowolny skrót na pulpicie i wybierzesz Wyślij do=>Ulubione i wybrany skrót przesunie się do menu Ulubione.

### Powiększanie

**40** Dzięki funkcji Lupy możesz lepiej widzieć edytowaną grafikę. Za pomocą elementu w Panelu sterowania Dodaj/Usuń programy upewnij się, że zainstalowane są wszystkie opcje Ułatwień dostępu, następnie uruchom Lupy (Start=>Programy=>Akcesoria=>Ułatwienia dostępu).

### Odkrywanie wszystkich plików

**41** Kliknij zakładkę Widok, następnie w obszarze Ustawień zaawansowanych znajdź Pliki ukryte i zaznacz Pokaż wszystkie pliki.

### Usuwanie Sieci

**42** Otwórz okno folderu i wybierz Widok=>Opcje folderów. Wybierz przycisk Niestandardowy oparty na wybranych ustawieniach i kliknij Ustawienia. W sekcji Wyświetlaj zawartość sieci Web w folderach zaznacz Tylko dla folderów wybranych "jako strony sieci Web" (menu Widok).

### Automatyczne rozwijanie folderów

**43** Podczas przeciągania pliku nad związaną listą folderów w dwupanelowym oknie Eksploratora przytrzymaj go przez chwilę. Lista zacznie się rozwijać自动

tycznie, ty zaś będziesz mógł łatwiej dotrzeć do tego, którego szukasz.

### Automatyczne uruchamianie programów

**44** Kliknij dwukrotnie ikonę Harmonogramu zadań znajdującej się z boku na pasku zadań lub wybierz go poprzez Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Zaplanowane zadania.

### Wielkość pliku

**46** W folderze C:\WINDOWS\Temporary Internet Files kliknij prawym klawiszem myszy zamknięty folder Temporary Internet Files i wybierz właściwości.

### Pływające paski

**47** Wybierz lewą krawędź paska Szybkiego uruchamiania, przeciągnij go na pusty obszar pulpitu i puść. Jeśli chcesz przywrócić poprzednie ustawienie, przeciągnij pasek z powrotem na pasek zadań.

### Zmiana wyglądu folderów

**48** Tłem dowolnego folderu może być obrazek. Otwórz folder i wybierz Widok=>Dostosuj ten folder. Kliknij Wybierz rysunek tła, a następnie przycisk Dalej. Wybierz z listy obrazek, który utworzy tło folderu, i kliknij Otwórz. Gdy skończysz, kliknij Dalej, a potem Zakończ.

### Usuwanie zbędnych plików

**49** Zastosuj narzędzie Porządkowanie dysku (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Porządkowanie dysku).

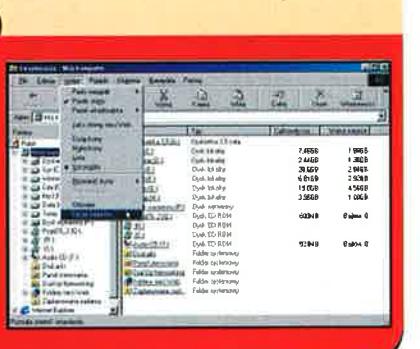
### Ostrożnie z kompresją

**50** Agent kompresji Win98 (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Agent kompresji) pomoże ci uzyskać odpowiedni efekt.

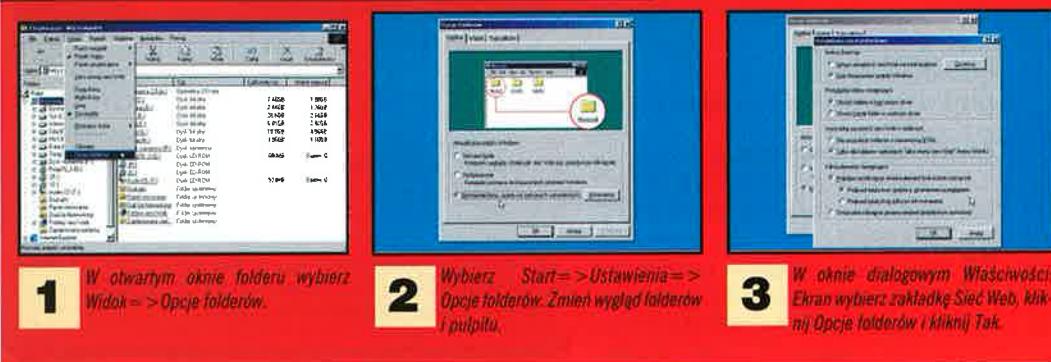
## 45 Dobry pomysł

**Dobrym pomysłem jest skopiowanie na twardy dysk folderu Win98. Dzięki temu oszczędzasz sobie szukania plików CD z Windows za każdym razem, gdy będziesz chciał zainstalować nowy sprzęt - zamiast szukać plików na krążku, będziesz miał wszystkie na dysku. Wystarczy, że skierujesz program instalacyjny do skopiowanego wcześniej folderu Win98. Folder ten przyda ci się również wtedy, gdy będziesz potrzebował oryginalnej kopii określonego pliku systemu Windows.**

**Dobrze jest skopiować folder Win98 z płyty CD na twardy dysk.**



## 60 Opcje folderów Win98



1 W otwartym oknie folderu wybierz Widok=>Opcje folderów.

2 Wybierz Start=>Ustawienia=>Opcje folderów. Zmień wygląd folderów i pulpitu.

3 W oknie dialogowym 'Właściwości' Ekrana wybierz zakładkę Sieć Web, kliknij Opcje folderów i kliknij Tak.

we=>Agent kompresji) pomoże ci uzyskać odpowiedni efekt.

### Bezpieczna instalacja portów

**51** Wykorzystaj obsługę portów USB w Windows 98 dla łatwej rozbudowy sprzętu.

### Podgląd

**52** Kliknij prawym klawiszem myszy zamknięty folder zawierający pliki graficzne i wybierz Właściwości. Zaznacz pole obok opcji Włączaj widok miniatur i wybierz folder i wybierz z menu Widok opcję Miniatury.

### Darmowy Resource Kit Sampler

**53** Aby go zainstalować, uruchom program SETUP.EXE znajdujący się w folderze \TOOLS\RESKIT na płycie CD, która zawiera Windows 98.

### Dostęp do skrótów pulpitu

**54** Kliknij prawym klawiszem myszy pasek zadań, wybierz Paski narzędzi i zaznacz Pulpit. Na pasku zadań pojawią się te same ikony, które masz na pulpicie.

### Wyszukiwanie plików

**55** Użyj funkcji wyszukiwania dostępnych w Eksploratorze (Narzędzia=>Znajdź=>Pliki lub foldery).

### Harmonogram zadań

**56** Utwórz folder Zaplanowane zadania, w którym będziesz umieszczał niewielkie dokumenty zawierające przypomnienia o różnych sprawach. Następnie ustaw odpowiedni harmonogram, otwierający każdy z tych dokumentów o właściwej porze.

### Konwersja na FAT32

**57** Wybierz Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Konwerter dysku (FAT32).

### Dr Watson, jak sądzę!

**58** Umieść skrót do tego narzędzia (C:\WINDOWS\DRWATSON.EXE) w folderze Autostart.

### Minimalizacja okien

**59** Nie zapomnij, że możesz zminimalizować wszystkie otwarte okna, naciskając jednocześnie klawisz Windows i D.

### Jeden folder dla wszystkich

**65** Czy twoje pliki walają się po całym twardym dysku? Utwórz jeden folder danych, w którym będziesz przechowywać wszystkie luźne pliki.

### Pulpit w menu

**66** Otwórz Eksplorator i przejdź do okna Folderów. Znajdź folder Desktop i przeciągnij go do menu Start. Dzięki temu uzyskasz dostęp do Pulpitu w oknie.

### Automatyczne uruchamianie

**67** Zastosuj Narzędzie konfiguracji systemu z Win98. Aby uzyskać dostęp do tego narzędzia, uruchom Informacje o systemie (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe). Otwórz Narzędzia=>Narzędzie konfiguracji systemu=>Autostart. Zobaczysz listę programów i usług uruchamiających się automatycznie podczas startu systemu. Odznacz te programy, których uruchamianie uważałeś za niepotrzebne.

### Usuwanie plików tymczasowych

**68** Pilnuj folderu C:\Windows\TEMP. W folderze tym lądują wszystkie śmieci, które możesz spokojnie i bezpiecznie usunąć.

### Powrót paska zadań

**69** Pasek zadań znikał z ekranu? Przyciągnij mysz przy dolnej krawędzi pulpitu i gdy kurSOR przyjmie kształt strzałki z dwoma grotami, kliknij i przeciągnij pasek zadań z powrotem na ekran.

## 75 Odstęp między ikonami



Rozmieszczenie ikon ma duży wpływ na wygląd pulpitu.

Jeżeli chcesz zmienić odstęp między ikonami (żeby zmieścić więcej ikon na pulpicie), kliknij pulpit prawym klawiszem myszy, wybierz Właściwości=>Wygląd. Kliknij strzałkę przy polu Element i wybierz Rozmieszczenie ikon (pionowe). Ustaw odstęp, postępując strzałkami obok pola (strzałka w dół zbliza ikony do siebie, strzałka w góre oddala je). Kliknij Zapisz, aby zapisać zmiany.

### Power Toys 95

**70** Przejdz na stronę www.microsoft.com/windows95/downloads/ i pobierz zestaw narzędzi Windows 95 Power Toys Set. Kliknij dwukrotnie pobrany plik i rozpakuj go, następnie zaznacz prawym klawiszem myszy plik TWEAKUI.INF i z menu, które się rozwinię, wybierz Instaluj. Zamknij okno Pomocy, aby dokończyć instalację, i uruchom program TweakUI z Panelu sterowania.

### Rozmieszczenie ikon

**71** Kliknij pulpit prawym klawiszem myszy i wybierz Rozmieść ikony. Upewnij się, że wyłączysz Autorozmieszczenie. Podświetl (zaznacz) wszystkie ikony na pulpicie i przeciągnij je na prawo. Teraz ponownie kliknij pulpit prawym klawiszem myszy i zaznacz opcję Szereguj ikony.

### Jedna czcionka wystarczy

**72** Trzymaj czcionki pod kontrolą. Za pomocą elementu Czcionki na Panelu sterowania możesz usunąć te, których nie potrzebujesz.

### Domyślne atrybuty Windows 95

**73** Otwórz folder dysku C:\ i bez otwierania jakichkolwiek innych folderów, ustaw go i skonfiguruj w taki sposób, w jaki chciałbyś, żeby wyglądały inne foldery. Gdy skończysz, naciśnij klawisze [Ctrl]+[Alt]+[Shift], jednocześnie klikając pole Zamknij w prawym górnym rogu okna.

### Zmiana kolejności w menu Start

**74** W wersji Windows 95, niewyposażonej w IE4, poprzedź każdy element menu Programy liczbą lub literą, tak aby nazwy na nowo elementy tworzyły listę uporządkowaną nie alfabetycznie, a według danej przez ciebie kolejności. Aby zmienić kolejność w menu Programy, wystarczy teraz zmienić numer pozycji - kliknij Start i Eksploruj.



# 20 porad

# Surfowanie

Wypróbowaj funkcjonalność porad dla programu Internet Explorer, aby rozpocząć profesjonalne surfowanie.

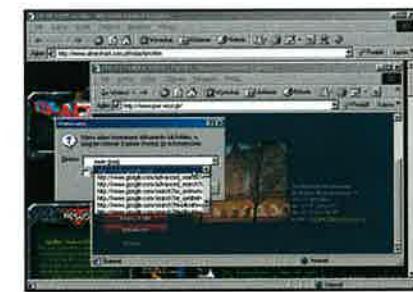
oprac. Tomasz Pasich

## Powrót

**1** Poruszanie się po Sieci za pomocą myszy może doprowadzić czasem do bólu ręki - czemu więc nie skorzystać z klawiatury? Skrót pozwalający na powrót do poprzedniej odwiedzonej strony to [Alt]+strzałka w lewo, zaś do następnej - [Alt]+strzałka w prawo.

## Okienka dialogowe

**2** Po przejściu strony możesz przejść do innej. Nowy adres URL można wpisać w miejscu aktualnego adresu. Możesz też nacisnąć klawisz [CTRL]+[O] i otworzyć nowe okienko dialogowe.



Cierpliwość jest cnotą, lecz jeśli jej nie masz, czekając na załadowanie jednego okna, otwórz kolejne.

## Otwieranie okien

**3** Czekając na załadowanie się jednej strony WWW, można otworzyć inną. Wystarczy kliknąć Plik=>Nowy=>Okno lub nacisnąć klawisz [CTRL]+[N] i wpisać żądaną adres URL. Podobnie, jeśli chcesz otworzyć nowe okno po załadowaniu jakieś strony, naciśnij [SHIFT] i kliknij wybrany odsyłacz.

## Nowa tapeta

**4** Gdy przeglądając Sieć, natkniemy się na strony lub grafikę, która ci się spodoba, możesz ją łatwo zacząć jako tapetę pulpitu. Wystarczy, że klikniesz prawym klawiszem myszy na daną stronę lub obrazek i wybierzesz opcję Ustaw jako tapetę. Możesz również wybrać Zapisz obraz jako... i zapisać obrazek jako bitmapę, a potem ręcznie zmienić właściwości pulpitu.

## Zachowaj na później

**5** Szybkie zapisywanie wybranych stron, które chciałbyś przejrzeć w przyszłości, pracując w trybie offline, to bułka z masłem. Wystarczy tylko kliknąć prawym

Orientacja pozioma czy pionowa? Wybierz sposób wydrukowania strony WWW za pomocą podglądu wydruku.

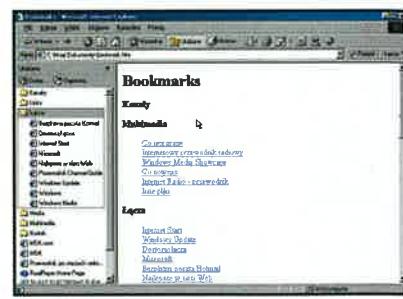


## Jak w domu

**8** Zmieniając swoją stronę główną, możesz sprawić, że Twoja przeglądarka będzie wyglądała inaczej niż przeglądarka Twojego kolegi. Wybierz Narzędzia=>Opcje internetowe. Przejdź do zakładki Ogólne. Możesz teraz wybierać pomiędzy kilkoma opcjami: jako strony startowej użyj strony domyślnej bieżącej lub pustej. Możesz także wpisać w okienku dialogowym dowolnie wybrany adres URL.

## Zwalnianie pamięci podręcznej

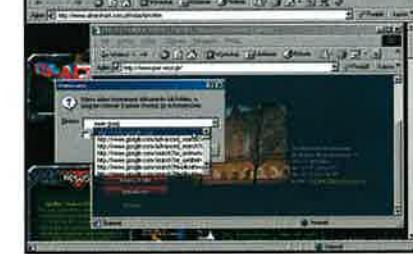
**13** Pamięć podręczna (cache) przeglądarki to miejsce, dzięki któremu informacje, takie jak strony WWW, są przechowywane i udostępniane lokalnie



Podziel się z przyjaciółmi Ulubionymi elementami, eksportując je i przekształcając w strony WWW.

## Trochę własnych ustawań

**9** Czemu podczas podróżeń w elektronicznym świecie nie masz czuć się wygodnie i przyjemnie? Oczywiście, nie da się zmienić wszystkich elementów Sieci, ale można wybrać rodzaj czcionki dla przeglądanych dokumentów i kolor dla odwiedzonych, jak i nieodwiedzonych stron. Przejdź do opcji Narzędzia=>Opcje internetowe i u dołu zakładki Ogólne kliknij Kolory lub Czcionki w zależności od tego, co chcesz zmienić.



Cierpliwość jest cnotą, lecz jeśli jej nie masz, czekając na załadowanie jednego okna, otwórz kolejne.

## Drukowanie

**10** Aby wydrukować stronę, do której doprowadził Cię odsyłacz lub która zawiera użyteczne informacje, wystarczy nacisnąć klawisz [CTRL]+[P]. Pojawi się wówczas standardowe okienko dialogowe drukowania. Można też sprawdzić, jak strona będzie wyglądała po wydrukowaniu - pozwala na to polecenie Plik=>Podgląd wydruku. Przed wydrukowaniem na podglądzie tym można wybrać takie szczegóły, jak rozmiar papieru i orientację strony.

tu [F11]. Aby powrócić do normalnego rozmiaru, naciśnij ponownie klawisz [F11] lub kliknij symbol Przywróć w prawym górnym rogu ekranu.

## Szukaj, a znajdziesz

**7** Szukanie określonego słowa lub terminu na stronie może być dość monotonne. W zadaniu tym pomoże Ci funkcja Znajdź. Wybierz polecenie Edycja=>Znajdź lub naciśnij klawisz [CTRL]+[F]. Następnie wpisz wyrażenie, którego szukasz. Komputer przeniesie Cię na miejsce, w którym występuje dane wyrażenie (jeśli w ogóle występuje). Jeśli znalazłeś to, czego szukasz, możesz zakończyć wyszukiwanie, zamkając okienko dialogowe. Jeśli chcesz szukać dalej, wybierz Znajdź następny.

## Przeskakiwanie i odświeżanie

**12** Jeżeli jesteś na stronie Sieci z wiele odsyłaczami, możesz je otwierać za pomocą myszy lub przeskakiwać od jednego odsyłacza do innego, używając klawisza [Tab]. Następnie za pomocą klawisza skrótu lub symbolu na pasku narzędzi możesz poruszać się w tył i w przód pomiędzy witrynami i stronami. Aby odświeżyć zawartość strony, użyj symbolu na pasku narzędzi lub naciśnij klawisz [F5].

## Dyski

**13** Oczywiście zainstalowałeś PowerPointa w własnej płyty CD, a nie z płyty "pożyczonej od kolegi". Nawet jeśli tak, to strzeż dysku z Microsoft Office'em i trzymaj go zawsze pod ręką, ponieważ dziurka

wyjątkowo przydatna funkcja. Lecz jeśli przekroczyłeś miejsce przewidziane na tymczasowe pliki internetowe, pamięć podręczna zaczyna się rozrastać, zjadając miejsce na dysku i pochłaniając pamięć RAM. Aby temu zapobiec, przejdź do polecenia Narzędzia=>Opcje internetowe, następnie na środku zakładki Ogólne kliknij odpowiednie przyciski, które pozwolą na ustawienie rozmiaru pamięci podręcznej i usunięcie tymczasowych plików internetowych.

## Autouzupełnianie

**17** Dzięki tej automatycznej funkcji przeglądanie Sieci staje się jeszcze szybsze. Przejdz do polecenia Narzędzia=>Opcje internetowe i wybierz zakładkę Zawartość. Po kliknięciu przycisku Autouzupełnianie w sekcji Informacje osobiste możesz zadecydować, czy Internet Explorer ma przedstawiać rozwijalną listę opcji podczas wypełniania formularzy, wpisywanego adresów URL, uzupełnianiu hasła i nazwy użytkownika itp.

## Podziel się Ulubionymi

**18** Za pomocą polecenia Plik=>Importuj i eksportuj możesz wykonać stronę Sieci z jednego lub wszystkich elementów folderu Ulubione. Przez cały proces poprowadzi Cię Kreator importu/eksportu - kliknij Eksportuj ulubione, wskaz folder, z którego i do którego ma nastąpić eksportowanie i gotowe. Jest to dość poręczne, w przypadku gdy, na przykład, chcesz wysłać koleżance e-mail z Ulubionym elementem.

## Pozbywanie się staroci

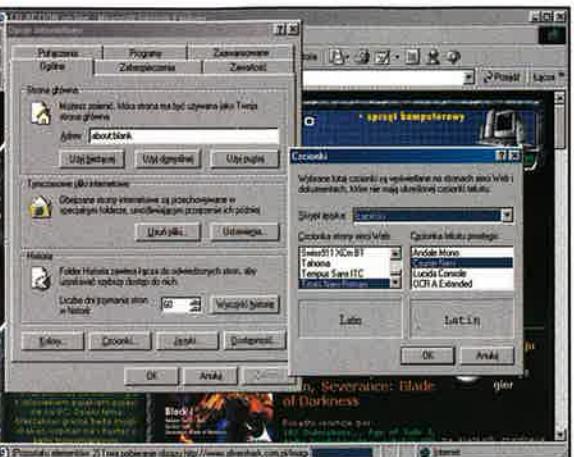
**15** Innym sposobem odzyskiwania pamięci jest pozbywanie się odsyłaczy do wcześniej odwiedzonych stron. Wybierz Narzędzia=>Opcje internetowe i przejdź do zakładki Ogólne. W sekcji zatytułowanej Historia możesz zarówno usunąć wszystko, co się w niej znajduje, jak i określić, przez ile dni chcesz w tym folderze przechowywać obejrzane strony.

## Drukowanie zakładek

**16** Jeśli chcesz zapamiętać jakąś stronę WWW lub zapisać odsyłacz do niej, możesz ją zaznaczyć za pomocą klawisza [F2] i wpisać nazwę strony, na której chcesz, co się w niej znajduje, jak i określić, przez ile dni chcesz w tym folderze przechowywać obejrzane strony.

## Zabezpiecz się

**19** Internet można określić najlepszą rzeczą od czasu wynalezienia kromego chleba. Nie jest jednak najlepszym miejscem dla dzieci. Na szczęście Internet



Projektanci stron tego nie lubią, lecz, bawiąc się czcionką, możesz dostosować wygląd strony do swoich wymagań.

Explorer oferuje wbudowany filtr zawartości, dzięki któremu możliwa jest pewna ochrona. Aby skorzystać z tego filtra, wybierz Narzędzia=>Opcje internetowe, przejdź do zakładki Zawartość i kliknij Włącz w sekcji Klasyfikator treści. Teraz możesz wskazać te witryny, które Twoje dzieci będą mogły odwiedzać, dostosować poziomy klasyfikacji i ustalić hasło.

## Skróty

**20** Innym sposobem na zaoszczędzenie czasu i ułatwienie sobie życia jest stworzenie na pulpicie skrótów do ulubionych i najczęściej odwiedzanych witryn. Wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszy daną stronę i wybrać Utwórz skrót. W tej samej chwili na pulpicie pojawi się odpowiednia ikona.

# 20 porad

# PowerPoint

PowerPoint doda Twojemu życiu prawdziwego blasku!

oprac. Tomasz Pasich

## Początek

**2** Jeśli dokładnie wiesz, co i jak chcesz zrobić, zacznij od pustej strony i po prostu rób. Jeśli jednak jesteś otwarty na sugestie, spróbuj przyjrzeć się proponowanym przez program gotowym do użycia szablonom. W oknie Nowy prezentacji masz do wyboru szablon Ogólny, Projektu, Prezentacji i wiele innych - może więc coś Ci się spodoba. Dzięki użyciu gotowego szablonu zaoszczędzisz wiele minut ciężkiej pracy nad przygotowaniem początkowych etapów projektu.

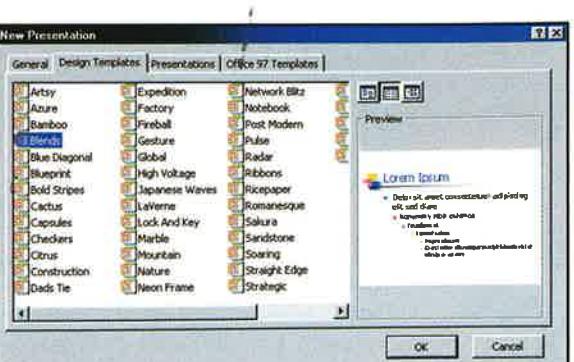
## Dyski

**3** Oczywiście zainstalowałeś PowerPointa w własnej płyty CD, a nie z płyty "pożyczonej od kolegi". Nawet jeśli tak, to strzeż dysku z Microsoft Office'em i trzymaj go zawsze pod ręką, ponieważ dziurka

dalnej funkcji "instalacji na żądanie" stosowanej przez Microsoft będzie musiał korzystać z płyty CD podczas pracy z wiele szablonów dołączonych do programu. O konieczności użycia płyty powiadomi Ci komunikat wyświetlany w oknie szablonu zamiast normalnego widoku strony - na pewno go nie przeczytasz.

## Dodawanie slajdów

**4** Jedną z funkcji naprawdę przyspieszających tworzenie prezentacji (lub podobnych zadań) w programie PowerPoint jest podręczne okno Nowy slajd. Korzystaj z niego, kiedy tylko będziesz mógł, ponieważ



PowerPoint ma szablony dla najróżniejszych projektów, również dla projektu o nieco ponurej nazwie Post-Mortem.

Orientacja pozioma czy pionowa? Wybierz sposób wydrukowania strony WWW za pomocą podglądu wydruku.



waż za każdy razem, gdy będziesz dodawać nową stronę lub slajd, otrzymasz wygodne szablony. Na przykład, jeśli masz utworzyć listę wypunktowaną, schemat organizacyjny lub slajd łączący obrazek i tekst, wystarczy, że wybierzesz Autoukład.

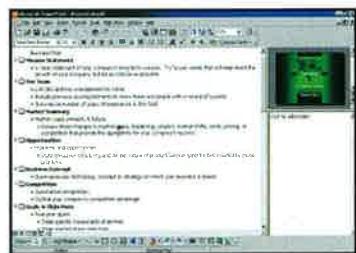
### Zmiana widoku

**5** Warto mieć szerokie spojrzenie na sprawę. Podczas gdy widok Normalny jest dobry przy organizowaniu tekstu, obrazków i innych elementów pojedynczego slajdu, widok Sortowania slajdów pozwala na uzyskanie szerszego oglądu i sprawdzenia poprawności sekwencji slajdów. Na widoku tym można

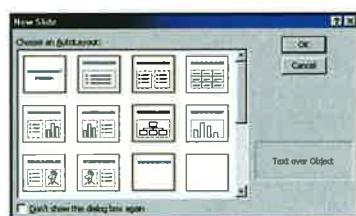
łatwo zmieniać kolejność slajdów. Do przelaczania się pomiędzy wspomnianymi wyżej widokami służą wygodne przyciski umieszczone na pasku narzędzi. Poeksperymentuj też z widokiem Konspektu i innymi.

### Nie szkicuj

**6** Kluczem do sukcesu każdej prezentacji jest ustalenie uporządkowanej struktury, w której będzie miejsce na wszystko i w której wszystko będzie na swoim miejscu. Pomaga w tym widok Konspektu. Pokazujesz szczerze kolejne elementy prezentacji lub przynajmniej listę zawierającą tytuły slajdów, pojawiającą się na ekranie w formacie tekstowym.



Widok Konspektu jest idealny do organizowania slajdów. Możesz przeciągać i upuszczać slajdy, użycząc tytułów w oknie po lewej stronie.



Generator Nowego slajdu zawiera gotowe do użycia szablony dla praktyczne wszystkich elementów, w tym klipów video.

### Nowy porządek

**8** Zanim skończymy omawianie możliwości związanych z konspektem PowerPointa, warto jest jeszcze powiedzieć, w jaki sposób funkcja ta pozwala szybko przeorganizować prezentację. Na widoku Konspektu przeciągnij każdy slajd za pomocą myszy na nowe miejsce, w górę lub w dół. Można to wykonać także za pomocą odpowiednich strzałek umieszczonych na pasku narzędzi Konspektu. Klawisze strzałek w lewo i w prawo służą do zwiększenia i zmniejszania rangi poszczególnych wpisów w celu stworzenia zagnieźdzonych grup slajdów.

### Krawędzie

**9** Inaczej niż w przypadku edytorów tekstu lub dokumentów DTP w prezentacjach PowerPointa nie ma marginesów, ponieważ ostatecznym rezultatem ma być wyświetlenie na ekranie. Jednak jeśli chciałbyś w przyszłości wydrukować slajdy ze swojej prezentacji, warto jest wziąć pod uwagę ograniczenia drukarki.



Efekty przejść robią wrażenie, zwłaszcza w połączeniu z muzyką, lecz uważaj, żeby nie przesadzić, bo Twoja prezentacja zacznie wyglądać na dzieło amatora.

### Kwestia rozmiaru

**10** W trakcie pracy nierzadko okaże się, że aby podkreślić wagę pewnych fragmentów tekstu na slajdzie, będziesz potrzebować liter o różnej wielkości. Zamiast za każdym razem zmieniać rozmiar czcionki za pomocą listy rozwijalnej umieszczonej w lewym górnym rogu paska narzędzi, spróbuj użyć specjalnych przycisków oznaczonych literą A i strzałką w góre lub w dół.

### Kontroluj się

**11** Dodając do slajdów tekst i obrazki, zauważysz, że w taki sam sposób możesz dodać całe mnóstwo różnych efektów przejść i innych efektów specjalnych. Nie daj się jednak ponieść za daleko. Zbyt wiele elementów sprawi, że Twoja prezentacja będzie wyglądać na marną, sztuczki zaś będą odciągać uwagę widzów od spraw naprawdę istotnych.

### Cztery P

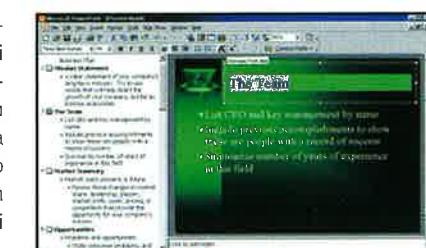
**12** Ta porada jest właściwie jedną z porad zawartych w programie, lecz warto ją tu przytoczyć. Sukces prezentacji PowerPointa opiera się na czterech P - Planie, Przygotowaniu, Praktyce i Przedstawieniu. Pominięcie któregoś z etapów spowoduje kompletną klapę. Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji Pomocy.

### Porządkowanie

**13** Porządkowanie slajdów to coś więcej niż utworzenie listy. Uporządkowane slajdy pozwalają na przeskakiwanie do dowolnej sekcji prezentacji, a następnie na powrót w mgnieniu oka. Dlatego, jeśli przewinąłeś szybko serię slajdów, sprawdź możliwości porządkowania - i dodaj je, gdy reszta prezentacji zostanie zakończona.

### Trochę muzyki

**14** PowerPoint to nie tylko słowa i rysunki, a nawet nie tylko słowa i filmy. Oprócz animacji i klipów video w prezentacji możesz użyć też muzyki. Program obsługuje pliki dźwiękowe w różnych formatach, umożliwia również nagranie własnego komentarza, a nawet odtwarzanie ścieżek audio z płyt CD.



Używając klawiszy powiększania i zmniejszania czcionki, możesz sprawnie dostosować rozmiar liter. Nie zapomnij jednak wcześniej zaznaczyć tekstu.

## Odrośniki zawarte w prezentacji pozwolą na włączenie się do niej publiczności.

# POŚLUCHAJ W CO GRASZ!

**DIAMOND**  
AUDIO TECHNOLOGY™



### PRO MEDIA™ 2010

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



### PRO MEDIA™ 2012

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



### PRO MEDIA™ 3025

- Moc (Satelity) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™

Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnięli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".  
Słuchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśl.

Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. +48/ 55 236 33 63  
tel. +48/ 55 233 93 65  
www.lanser.net

  
LANSER.NET

# Acrobat Reader

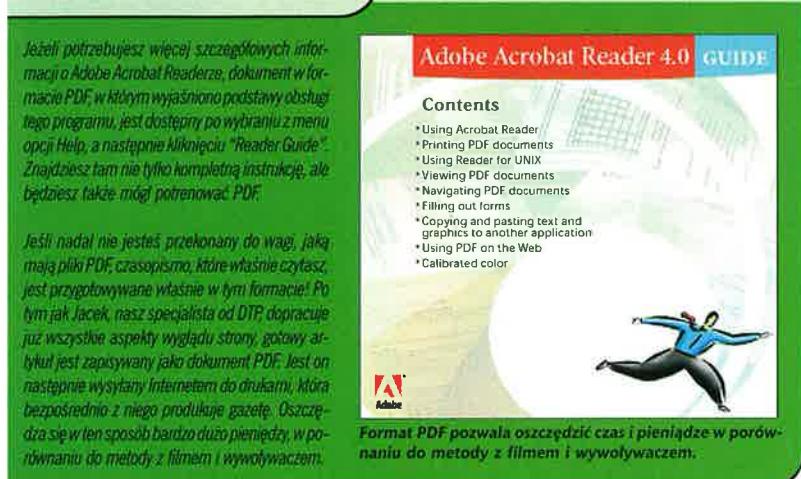
Czytaj, drukuj i wypełniaj elektroniczne dokumenty za pomocą darmowego programu Adobe Acrobat Reader. To proste, jeśli wiesz, jak się to robi!

oprac. Łukasz Nowak

**K**iedy ściągasz raport, formularz czy jakąkolwiek inną dokumentację, istnieją bardziej duże szanse, że trafi się na plik PDF (Portable Document Format). Jest to format stworzony przez firmę Adobe, który w ostatnich latach stał się niekwestionowanym standardem w wymianie dokumentów. Stał się uniwersalnym formatem na całym świecie oraz na wszystkich platformach sprzętowych i programowych. Dokument PDF ma się równie dobrze na komputerze Mac, jak i na peccie zainstalowanym systemem Windows lub Linux, a nawet na potężnych stacjach roboczych i serwerach sieciowych.

Jakie są zatem korzyści z wykorzystania plików PDF? Podstawową zaletą jest to, że dokument zawsze zachowuje pełne formatowanie, czyli fonty, odstęp, rysunki itd. Po drugie, aby otworzyć PDF-a, jedynym potrzebnym oprogramowaniem jest Adobe Acrobat Reader, który można ściągać bez uiszczania jakichkolwiek opłat. W przypadku innych formatów, aby zobaczyć dowolny dokument, trzeba mieć dokładnie takie samo oprogramowanie, co twórca publikacji, a także te same fonty, a nawet grafikę. Po trzecie, pliki PDF bardzo szybko i elegancko się drukują, zachowując tutaj także wszystkie elementy formatowania.

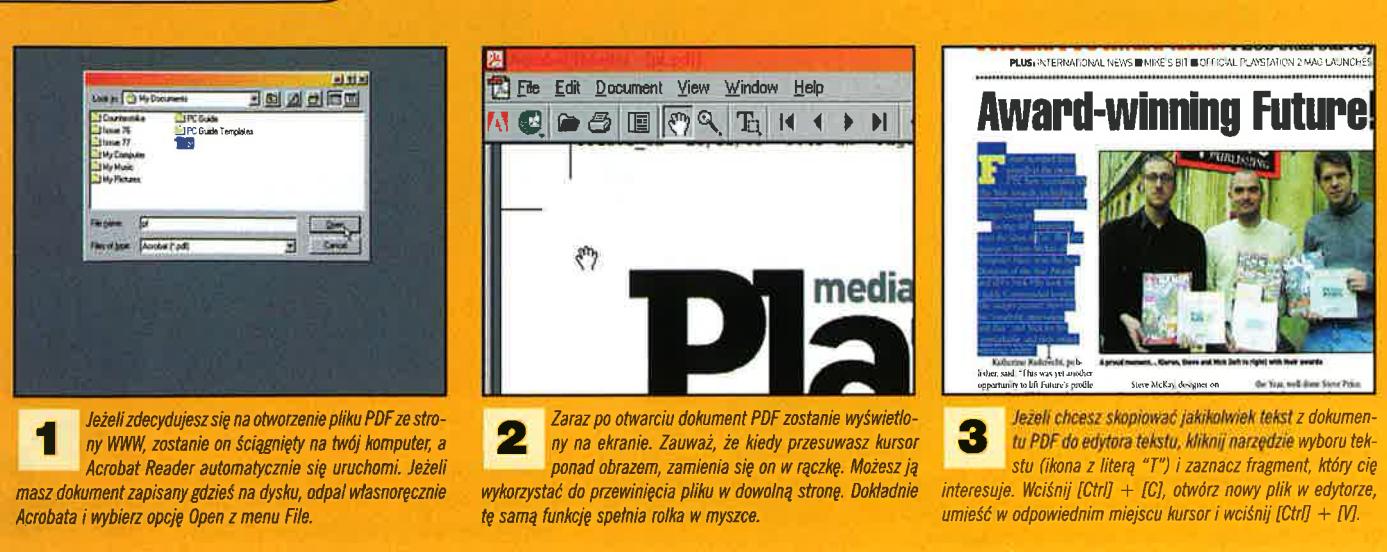
## Pomocna dłoń



Szacuje się, że ponad 110 milionów kopii programu Adobe Acrobat Reader zostało zainstalowanych na komputerach na całym świecie. Jeżeli go jeszcze nie masz, możesz odwiedzić stronę [www.adobe.com](http://www.adobe.com), skąd można go ściągnąć za darmo albo zainstalować go bezpośrednio z płyty dołączonej do tego numeru CD-Actiona. Bardzo często, gdy kupujesz nowy sprzęt, dokumentacja całego pakietu jest dostarczana właśnie w formacie PDF.

W chwili pisania tekstu najnowszą wersją tego programu była 4.0 (choć lada dzień ma się pojawić 5.0), więc jeśli masz starszą kopię, zdecydowanie należy pomyśleć o aktualizacji. W poniższej tabeli wszystkie przykłady dotyczą aplikacji Adobe Acrobat Reader 4.0.

## Krok po kroku

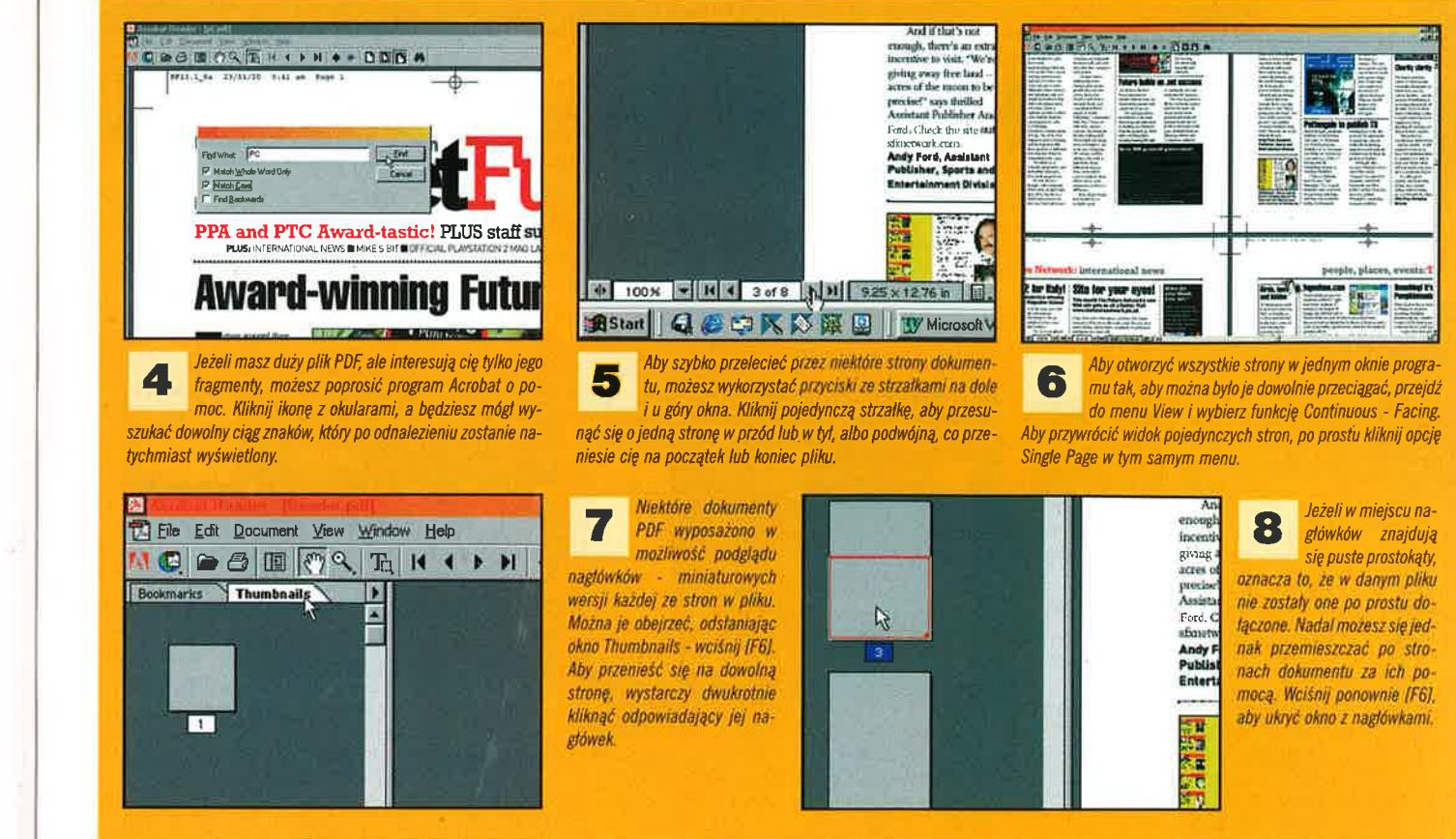


**1** Jeżeli zdecydujesz się na otwarcie pliku PDF ze strony WWW, zostanie on ściągnięty na twój komputer, a Acrobat Reader automatycznie się uruchomi. Jeżeli masz dokument zapisany gdzieś na dysku, o被打 wlasnoręcznie Acrobat i wybierz opcję Open z menu File.

**2** Zaraz po otwarciu dokumentu PDF zostanie wyświetlony na ekranie. Zauważ, że kiedy przesuwasz kursor ponad obrazem, zmienia się on w rączkę. Możesz ją wykorzystać do przewinięcia pliku w dowolną stronę. Dokładnie tę samą funkcję spełnia rolka w myszce.

**3** Jeżeli chcesz skopiować jakikolwiek tekst z dokumentu PDF do edytora tekstu, kliknij narzędziowy wybór tekstu (ikona z literą "T") i zaznacz fragment, który cię interesuje. Wciśnij [Ctrl] + [C], otwórz nowy plik w edytorze, umieść w odpowiednim miejscu kursor i wciśnij [Ctrl] + [V].

## Czym właściwie są te pliki PDF?



**4** Jeżeli masz duży plik PDF, ale interesują cię tylko jego fragmenty, możesz poprosić program Acrobat o pomoc. Kliknij ikonę z okularami, a będziesz mógł wyszukać dowolny ciąg znaków, który po odnalezieniu zostanie natychmiast wyświetlony.

**5** Aby szybko przelecieć przez niektóre strony dokumentu, możesz wykorzystać przyciski ze strzałkami na dole i w górze okna. Kliknij pojedynczą strzałkę, aby przesunąć się o jedną stronę w przód lub w tył, albo podwójną, co przesunie cię na początek lub koniec pliku.

**6** Aby otworzyć wszystkie strony w jednym oknie programu tak, aby można było je dowolnie przeciągać, przejdź do menu View i wybierz funkcję Continuous - Facing. Aby wrócić widok pojedynczych stron, po prostu kliknij opcję Single Page w tym samym menu.

**7** Niektóre dokumenty PDF wyposażono w możliwość podglądu nagłówków - miniaturowych wersji każdej ze stron w pliku. Można je obejrzeć, odstającą okno Thumbnails - wciśnij [F6]. Aby przenieść się na dowolną stronę, wystarczy dwukrotnie kliknąć odpowiadający jej nagłówek.

**8** Jeżeli w miejscu nagłówków znajdują się puste prostokąty, oznacza to, że w danym pliku nie zostały one po prostu dołączone. Nadal możesz się jednak przemieszczać po stronach dokumentu za ich pomocą. Wciśnij ponownie [F6], aby ukryć okno z nagłówkami.

## Jak poprawić jakość wydruków

# Efektywne drukowanie

Wykorzystanie wszystkich możliwości drukarki pozwoli zaoszczędzić papier, tusz i co najważniejsze - pieniądze.

oprac. Łukasz Nowak

**Z**apewne niewiele jest takich osób, które mają pacetą niewyposażonego w drukarkę. Jeżeli nie otrzymałeś jej od razu z nową maszyną, to prawdopodobnie dokupiłeś ją później. Bez wątpienia drukujesz na niej wypracowania, e-maile, a może także zdjęcia lub inną grafikę. W ten sposób nie sprawdza się pomysł biura bez papieru.

Drukowanie jest (względnie) szybkie i łatwe w realizacji, ale istnieje kilka prostych metod, aby cały ten proces uczynić jeszcze bardziej bezbolesnym. Wszyscy zdajemy sobie sprawę, jak drogi jest obecnie atrament, więc optymalne jego wykorzystanie ma bardzo wymierny sens. Następna sprawa to papier - nie jest on drogi, ale jeśli zaczynasz drukować niekończące się liczby stron WWW, bardzo szybko się wyczerpie. Musisz także pamiętać o drzewach, które zostały specjalnie

## Mnóstwo opcji!

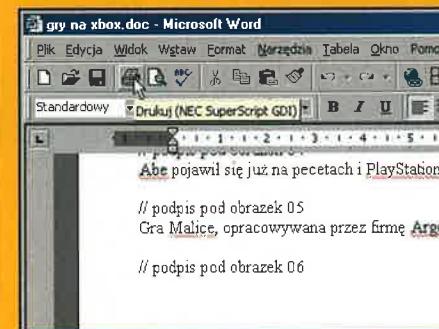
Aby dostać się do większości opcji drukowania, wystarczy przejść do Panelu sterowania i jego modułu poświęconego drukarkom. Kliknij przycisk Start, przejdź do grupy Ustawienia, a następnie kliknij Drukarki. Otwory się okienko z listą zainstalowanych w systemie drukarek. Aby otworzyć ich panele konfiguracyjne, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Otwórz. W tym okienku możesz obejrzeć wszystkie zadania związane z drukowaniem, które czekają na wykonanie, co oznacza, że zrobisz tam spis dokumentów, jakie mają się wydrukować. Jeżeli chcesz je wszystkie usunąć, weź do menu Drukarki i wybierz opcję Przeczyść dokumenty do druku. W celu dostania się do szczegółowych parametrów wystarczy otworzyć okno ustawień, klikając prawym przyciskiem myszy ikonę i wybierając Właściwości, zamiast Otwórz. Jest to przydatna funkcja, jeżeli program nie umożliwia zmiany ustawień drukowania.

dla ciebie ścięte! Drukowanie czegokolwiek w wielu programach sprawdza się do bardzo podobnych czynności, szczególnie w rozmaitych aplikacjach firmy Microsoft. Znajdź to, co cię interesuje, kliknij przycisk Drukuj, po czym w spokoju oczekuj, aż Twoja drukarka połknie świeżą kartkę, a następnie postułaj

przez kilka sekund buczenia i skrzypienia, aby w końcu zobaczyć papierową kopię tego, co masz na ekranie.

Ale co zrobić, gdy chcesz wydrukować więcej kopii jednego listu, przezeń skompilowany dokument, a przy okazji dla większości produktów innych firm.

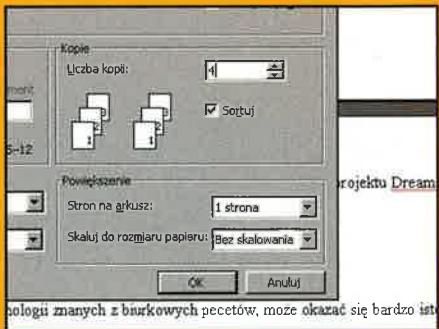
## Krok po kroku



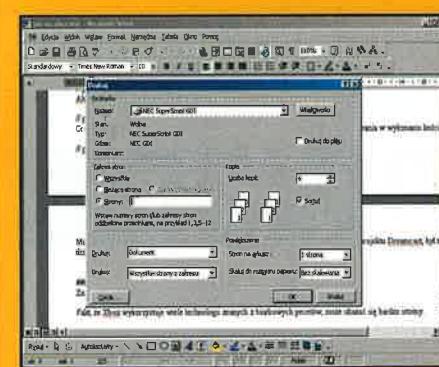
1 Aby drukować szybko i bezproblemowo, wystarcz klikać ikonę drukarki. Praktycznie każdy program biurowy ma taką gdzieś w pasku narzędzi. Dotyczy to na przykład aplikacji Word, Excel, Explorer, Netscape i PaintShop Pro.



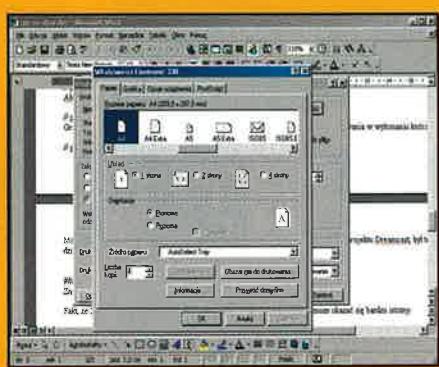
2 Jeżeli drukujesz raport, zamiast klikać wielokrotnie przycisk, przejdź do menu Plik i wybierz opcję Drukuj. Otwory się okienko z ustawieniami drukowania, w którym będziesz mógł wybrać liczbę kopii, która cię interesuje.



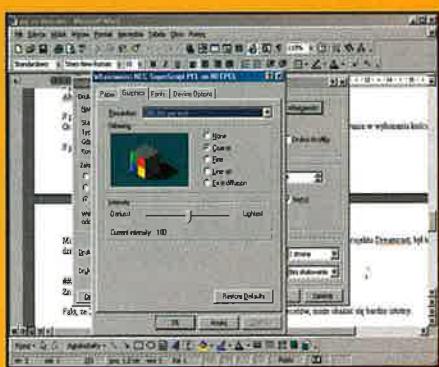
3 Aby wydrukować kilka egzemplarzy, skieruj swoje kroki do ramki Kopie. Następnie zmień odpowiednio opcję Liczba kopii. Jeżeli zaznaczyś Sortuj, wydrukuje to strony we właściwej kolejności, np. 1, 2, 3, 4, a nie 1, 1, 1, 1, a później 2, 2 itd.



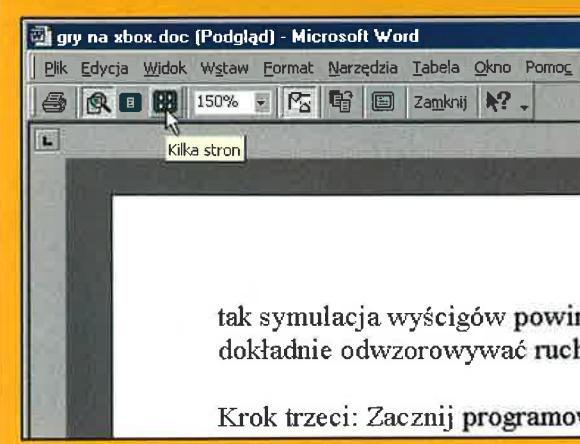
4 Jeżeli chcesz wydrukować tylko niektóre strony, przejdź do ramki Zakres stron. Wszystkie strony będą wybrane domyślne, ale możesz ten parametr zmienić na Bieżącą stronę lub Strony, aby wydrukować tylko pewien zakres.



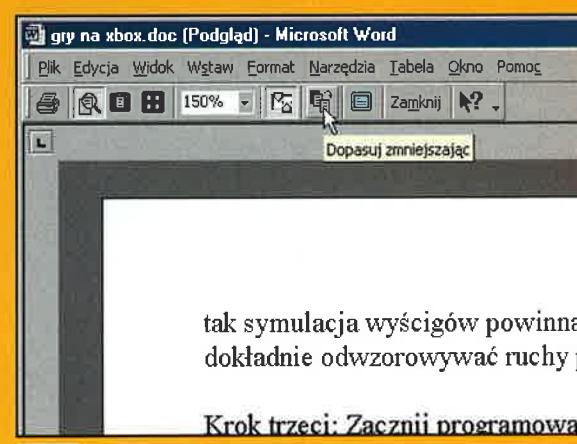
5 Jeżeli chcesz zmienić orientację wydruku, kliknij przycisk Właściwości. Będziesz mógł wybrać pomiędzy pejzażem lub portretem, a także zmienić wielkość papieru, którego używasz.



6 W tym samym oknie Właściwości drukarki możesz wybrać, czy chcesz drukować w kolorze, czy w odcieniach szarości, oraz ustawić jakość wydruku. Jeżeli wykonyujesz tylko próbne kopie, warto obniżyć tę wartość, aby oszczędzić tusz.



7 W głównym menu Plik znajdziesz także funkcję Podgląd wydruku - bardzo przydatne narzędzie. Zobaczysz, jak dokładnie będzie wyglądał wydruk na papierze. Możesz zmieniać skalę podglądu i wyświetlać wiele stron jednocześnie.



8 Jeżeli chcesz zmieścić wszystko, co napisałeś, na jednej stronie, wykorzystaj funkcję Dopusz, aby upakować swój dokument na jednej stronie A4.

programy mogą sobie z tym poradzić, wystarczy wiedzieć, gdzie tego szukać. W poniższych przykładach wykorzystujemy opcje drukowania programu Microsoft Word, ale całość wygląda niemal identycznie dla wszystkich aplikacji MS, jak i dla większości produktów innych firm.

## Jak uchronić się przed komputerowym włamaniem

# Zabezpiecz swoje hasła

Windows tylko udaje, że troszczy się o twoje hasła. Pokażemy ci, w jaki sposób hakerzy zmuszają go do zdradzania twoich tajemnic.

oprac. Sylwester Szczepaniak

**J**akie masz hasło? Tajne kombinacje znaków były kiedyś domeną administratorów sieci, ale wraz z upowszechnieniem peccetów oraz dostępu do Internetu prawie każdy ma ich całą listę do zapamiętania. Usługi bankowe przez telefon, e-maile, numery PIN i całe mnóstwo witryn w Sieci z ustanowieniami osobistymi wymagają, aby zakodowały w swojej pamięci sporą liczbę magicznych słów. Identyfikacja na podstawie teczówki w oku jest daleką przyszłością, więc przez najbliższe lata nadal będziemy używać haseł, przedstawiając się niejako naszym komputerom. Nie są one doskonałe - mogą zostać złamane lub odgadnięte...

Równie łatwo jest obejść hasło wygaszacz ekranu. Jedyną rzeczą, o jakiej zapomina Microsoft, jest samoczynne uruchamianie. Niestety powoduje, że CD z włączonym autostartem odpali się automatycznie, a mogą być na nim zainstalowane programy craczące. Innym sposobem na zdobycie haseł przez hakerów jest zainstalowanie aplikacji, która czyta z klawiatury. Są to małe programy, które zapisują każdy wciśnięty klawisz do pliku tekowego na twardym dysku. Przeglądając go, można znaleźć użytkownika z jego hasłem.

Jeżeli jesteś na podglądzie, nigdy się o tym nie dowiesz. Program czytający z klawiatury uruchamia się zawsze jednocześnie z rozpoczęciem pracy w Windows i niestety jest on dla nas niewidoczny. Najłatwiejszym sposobem zlokalizowania większości programów szpiegujących jest wykorzystanie Notepada i wpisanie czegoś charakterystycznego, jak na przykład Jan Masztalski.

Jeżeli twój peceć jest zarażony, zostanie to dodane do pliku tekowego. Wówczas wybierz opcję Znajdź pliki lub foldery z menu Start, w polu z tekstem wpisz to samo i sprawdź, co pojawi się na ekranie.

Większość ludzi używa haseł, żeby dostarczyć się na swoje ulubione strony internetowe. Może to być konto na Hotmailu albo konto w banku. Począwszy od wersji czwartej, Internet Explorer

Zamki można otwierać, hasła można zgadzać.



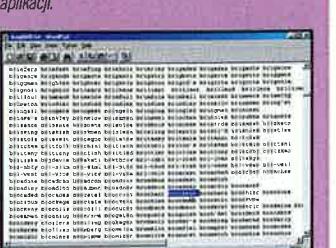
1 Hasła pod postacią gwiazdek w Windows mogą zostać łatwo rozszerzone przy użyciu takich programów shareware, jak Revelation, który możnaścią ciągnąć z witryny www.snadboy.com. Haker potrzebuje tylko paru chwil na złamanie twojego hasła. Musisz jedynie uruchomić program, zaznaczyć pole, w którym znajduje się hasło, i gotowe. Twój misternie dobrany ciąg znaków jest ujawniony.



2 Czy czujesz się podenerwowany, gdy ktoś używa twojego komputera? Dzięki opcji zapamiętania haseł w Internet Explorerze, ten ktoś może znaleźć wiele więcej niż tylko historię twoich podróży. Jeżeli opcja ta jest włączona, wszystkie twoje hasła są zapamiętywane i dostęp do dwóch kont utrudniony. Włącz ją albo upewnij się, że nikt nie używa twojego pecceta, gdy jesteś zalogowany.



3 Myślisz, że hasło wygaszaca ekranu powstrzyma logo przed pracą na twoim komputerze? Mylisz się. Microsoft nie wyłączył opcji autostartu dla CD-ROM-u, więc samochamującą płytą z programami lamiącymi hasła wyłuska je bez problemu. Musisz zawierać plik tekowy autorun.inf, a w nim linijkę z tekstem open= oraz sciezki do aplikacji.



4 Profesjonalni hakerzy nie bawią się w zgadywanie haseł, ale tam, gdzie, użycując specjalnych słowników, takich jak ten. Pliki z tymi programami są dostępne w witrynach dla hakerów, między innymi hackers.com i zawierają tysiące słów, które jedno po drugim podawane są jako hasła. Czasami zajmuje to całe dnie, więc raczej nie ma zastosowania do domowych komputerów, chyba że masz serwer na stałym łączu.

## Małe to takie, a jakie pozyteczne

# Klawisz Windows

Klawisz Windows siedzi sobie pozornie bezczynnie na klawiaturze, ale do czego służy i jak właściwie działa?

oprac. Sylwester Szczepaniak

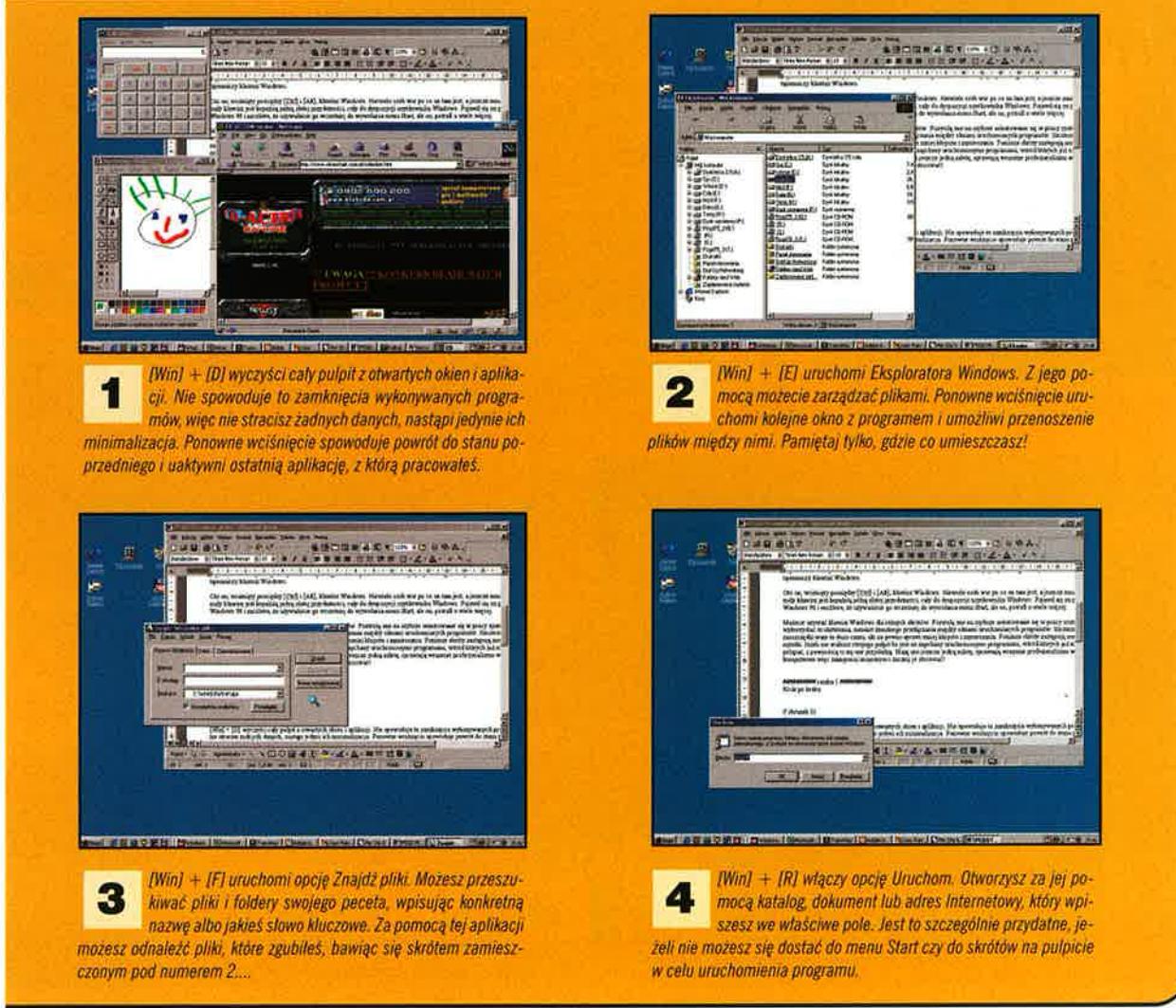
**N**a skróty? Chętnie, zawsze bliżej. Czy chodzi o zaoszczędzenie paru kilometrów i trochę benzyny, czy zbędnego klikania myszką - skróty mogą okazać się nieocenione. Oczywiście nie wszystkie wychodzą nam na dobre. Liczba kłopotów między małżonkami, jaką może spowodować jazda samochodem tak zwanym skrótem, jest wszystkim znana. Na całe szczęście ułatwienia w peccatach należą do tej mniej szkodliwej kategorii oszczędności. Jedne z najlepszych i najprostszych skrótów wykorzystuje tajemniczy klawisz Windows.

Oto on: wciśnięty pomiędzy [Ctrl] i [Alt] - klawisz Windows. Niewiele osób wie, po co tam jest, a jeszcze mniej, co on robi. Ten mały klawisz jest kopalią pełną złotej przydatności, cały do dyspozycji użytkownika Windows. Pojawił się po raz pierwszy z Windows 95 i możliwe, że używaliście go wcześniej do wywołania menu Start, ale potrafi o wiele więcej.

Możecie używać klawisza Windows do różnych skrótów. Pozwoli one na szybsze orientowanie się w pracy systemu. Możecie wy-

korzystać te ułatwienia, zamiast żmudnego przełączania się między oknami uruchomionych programów. Szczerze mówiąc, nie zaoszczędzi wam to dużo czasu, ale na pewno sprawi mniej kłopotu i zamieszania. Poniższe skróty zastępują normalne funkcje myszki. Jeżeli nie widzisz swojego pulpitu, bo jest on zapchany uruchomionymi programami, wśród których już nie możesz się połapać, z pewnością ci się one przydadzą. Mają jeszcze jedną zaletę - sprawiają wrażenie profesjonalizmu w pracy z komputerem, więc zaimportuj znajomym i zacznij je stosować!

## Krok po kroku



## Możesz uniknąć wielu niepotrzebnych resetów

# Jak rozmrozić Windows?

Jeśli program się zawiesi i nic mu nie pomoże, skorzystaj z tego poradnika, aby uchronić resztę uruchomionych aplikacji.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

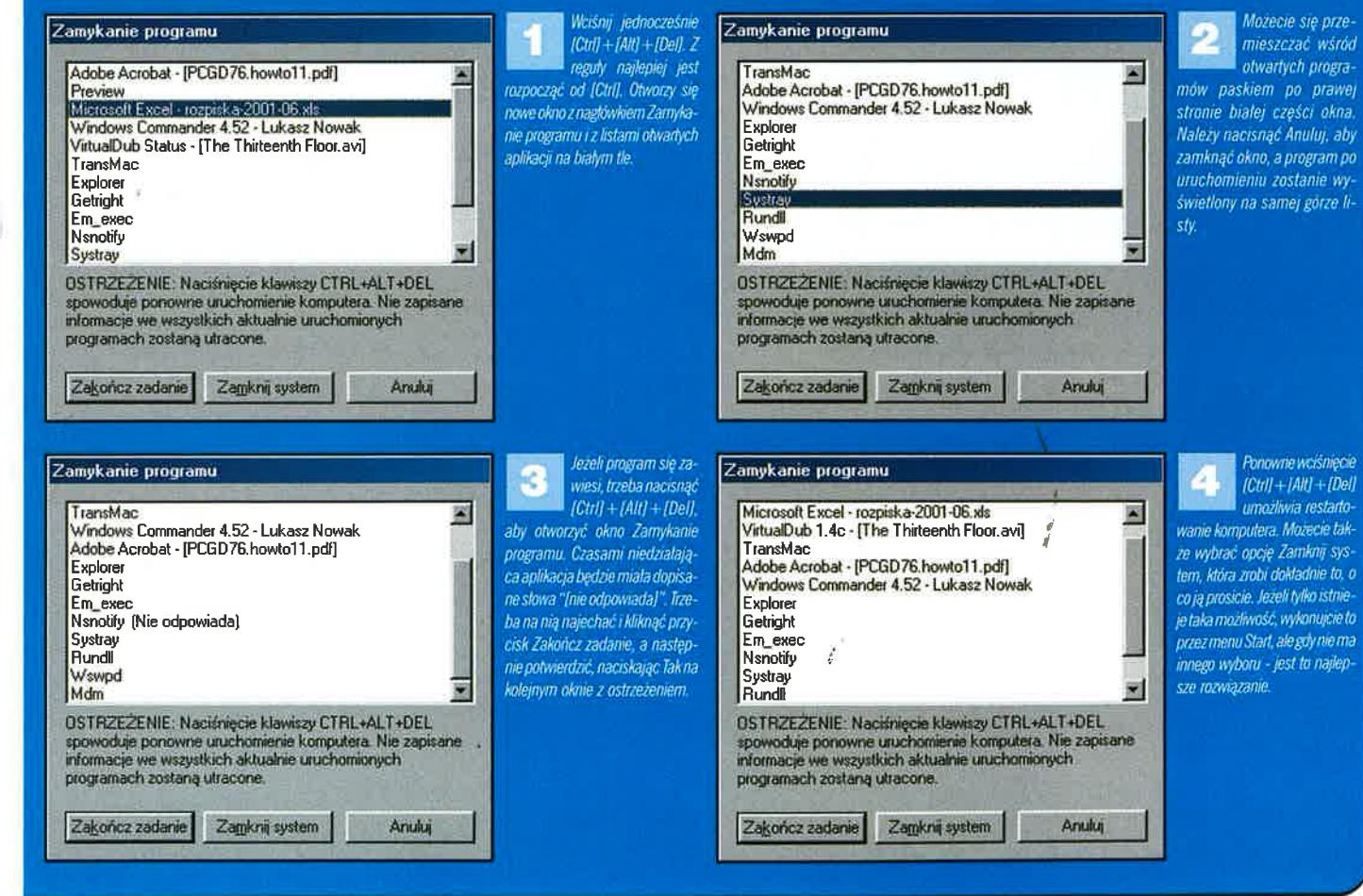
**G**dy nasz peccet odmawia współpracy, najprostszym rozwiązaniem jest kombinacja klawiszy [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Mimo że wielu z was musiało się do niej odwoływać, nie wszyscy tak naprawdę znają jej funkcję. Co można jeszcze zrobić w sytuacji, gdy uruchomiana właśnie aplikacja wykona nieprawidłową operację lub zawiesi się? Jeżeli znajduje się ona w swoim oknie na pulpicie, możecie przez pewien czas pracować z jej pominięciem, zanim w końcu zacznie ona wchodzić w konflikt z pozostałymi programami. Dojdzie do tego, że i tak będziecie musieli przeładować cały system, a je-

żeli to okaże się niemożliwe - wciśnąć reset lub odłączyć zasilanie. Obie z tych metod odblokowywania programów dają ten sam efekt, chociaż nie są najlepszymi rozwiązaniami. Naciśnięcie przycisku reset na obudowie powinno być ostatecznością.

Trzecim i, jeżeli zadziała, najlepszym wyjściem z sytuacji jest wspomniana kombinacja klawiszy [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Po wciśnięciu wszystkich trzech klawiszy naraz (będą wam potrzebne do tego obie ręce) wyświetli się okno z wyszczególnionymi wszystkimi aplikacjami, jakie działają na naszym peccie. Sprawdźcie to kiedyś, a będziecie

szczerze zdziwieni ich liczbą, nawet jeśli jeszcze sami nic nie uruchamialiście. Są to wszystkie programy działające w tle, niezbędne do poprawnego funkcjonowania komputera. Jeżeli jakiś program się zawiesi, możecie zamknąć go właśnie w tym oknie, gdy wszystkie paski menu w samej aplikacji nie będą działać. Jeśli już zaczniecie używać kombinacji "trzech królów", będziecie się zastanawiać, jak mogliście dawać sobie radę bez niej. Musicie jednak pamiętać, że i ona ma swoje wady, i jeżeli tylko jest to możliwe, wyłączać programy, używając ich wewnętrznych poleceń.

## Krok po kroku



Z racji braku lepszej nazwy...

# Set-Top Boxes

No i czemu masz taką zakłopotaną minę? Urządzenie o nazwie Set-Top Box (STB - nikt jeszcze nie wymyślił polskiego odpowiednika) umożliwia podłączenie się do sieci Internet za pomocą telewizora... oto jak się to dzieje.

oprac. Łukasz Nowak

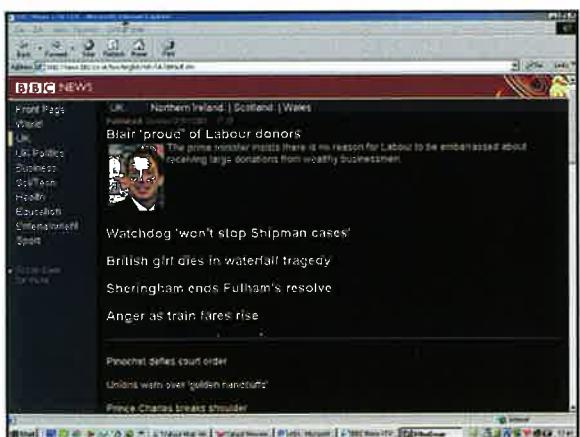
**N**iewiele rzeczy wywołało tyle zakłopotania w ostatnich latach, co STB, głównie z tego względu, że pod to określenie podciąga się bardzo różne urządzenia: od odbiorników cyfrowej telewizji poczynając, aż po rozbudowane gry wideo. Z powodu braku dokładnego sprecyzowania celów i zadań stawianych przed tymi konstrukcjami, STB były przez lata ignorowane przez europejski rynek, gdy tymczasem na innych kontynentach zabawki, takie jak Cdi czy 3DO wprowadziły zupełnie nową jakość w użytkowaniu telewizora. Sytuacja ta zmienia się obecnie wraz z rosnącą popularnością te-

## Najpopularniejszym zastosowaniem STB jest wysyłanie i odbieranie e-maili.

tach zabawki, takie jak Cdi czy 3DO wprowadziły zupełnie nową jakość w użytkowaniu telewizora. Sytuacja ta zmienia się obecnie wraz z rosnącą popularnością te-

lewizji cyfrowej (a szczególnie kanałów filmowych i sportowych), gdzie używanie różnych dekoderów jest konieczne, a przy tym są one wypożyczane za darmo. Na potrzeby tego artykułu mianem STB będziemy określać dowolne urządzenie umożliwiające dostęp do Internetu za pomocą zwykłego telewizora. Najpopularniejszym zastosowaniem STB jest wysyłanie i odbieranie e-maili.

Podstawowymi zaletami użytkowania STB w porównaniu z pecem są: wygoda i koszt. Wystarczy bowiem podłączyć to urządzenie do linii telefonicznej i telewizora... i nic poza tym. Żadnego zawieszania się (a przynajmniej nie za często), żadnych błędów i wirusów (a przynajmniej niezbyt wiele - niektóre usługi na zachodzie zostały już złamane przez hakerów) i co najważniejsze: prostota wynikająca z wciskania pojedynczych klawiszy. Narażając się na opinię seksisty, można stwierdzić, że STB zostały stworzone dla żon, sióstr i matek pokolenia konsolowców. Bowiem gdy "przydsza płeć" lata po wszesz- świecie, nie znajdują tam nic lepszego do roboty niż odstrzelanie głów Obcym, współczesna kobieta widzi ważniejsze powody, aby przyłączyć się do zabawy. Fakt ten stwarza potrzebę wprowadzenia poważnych zmian w interfejsie przeglądarki, co na dłuższą metę uczy ni surfowanie, czatowanie i e-mailowanie łatwiejszym i bezpieczniejszym.



## Wyposażenie

### Bush Internet TV

Nie jest to typowy STB, gdyż ma swój własny kolorowy telewizor 14", jest to jednak najbardziej użyteczna zabawka na rynku. Kontrola rodzicielska może zostać włączona na dowolne strony WWW, a listy elektroniczne mogą zawierać nawet bardzo duże załączniki. Możliwe jest także nabycie samego STB wraz z usługą i podłączenie całego do zwykłego telewizora.

[www.bushinternet.com](http://www.bushinternet.com)

### Sega Dreamcast

Najedno z najbardziej uniwersalnych STB na rynku. Łączy bardzo mocną konsolę do gier i dostęp do portalu DreamArena umożliwiającego granie online, obsługa e-maili i surfowanie. Cena, choć niezbyt niska, ma niedługo spaść. Minusem jest powolny modem: 33 Kbps, a wyciągnięcie się przez Segę z produkcji tej zabawki sprawia, że może to być tylko tymczasowe rozwiązanie.

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

### BT Easicom TV3

Tradycyjny wygląd i podstawowe możliwości. Podobnie jak Amstrad Emailer, oferuje on prostą obsługę poczty elektronicznej (bez załączników) i wymaga dodatkowych opłat za każde połączenie. Może wystarczyć, jeśli nie potrzebujesz nic poza prostym e-mailiem i kolejnym organizatorem. Jest dostarczane z pełnowymiarową klawiaturą.

[www.bt.com](http://www.bt.com)

### Sony Playstation 2

Nawet jeśli uda ci się to kupić, będziesz musiał poczekać przynajmniej kilka miesięcy na dostęp do Internetu, a do tego trzeba będzie postarać się o dodatkowe urządzenia sieciowe. Jednakże Sony pompuje miliony w swoją platformę, więc można się spodziewać pełnej obsługi poczty i surfowania pod koniec przyszłego roku.

[www.playstation2.com](http://www.playstation2.com)



Kolejny pomysłowy, jednak raczej kosztowny w obsłudze wynalazek - Amstrad Em@iler.

Równie istotne są także różnice w kosztach. Najtańszy komputer przystosowany do połączenia do Internetu to wydatek minimum 2000 zł, co nie jest małą kwotą, jeżeli ma być używany tylko do tego, aby raz dziennie wysłać list i co jakiś czas sprawdzić pogodę. Natomiast najtańsze STB są darmowe, a jeśli trzeba za nie zapłacić, to ich cena nie przekracza 1500 zł. Nietrudno się zatem dziwić, że producenci pecketów zastanawiają się, jaki procent ich rynku przestanie istnieć, gdy domowe STB na dobre zostaną wprowadzone do użytku.

Oczywiście jest także ta druga strona. STB został zaprojektowany tak, aby spełniać dowolne wymagania każdego użytkownika i w efekcie nie jest w stanie zadowolić nikogo. Uwzględniając wielkość telewizora i od-



Internet TV firmy Bush jest teraz dostępny w cienkiej obudowie, bez ekranu oczywiście.

legościa, z jakiej się go ogląda, strony sieci Web musiałyby być przeprojektowane, co wiązałoby się z dużymi kosztami ze strony providerów i właścicieli serwisów. Co więcej, dostarczenie nieregulowanego dostępu do Sieci w domu jest wodą na młyń bruków. "Niemowlę zdeprawowane przez internetowego zboczenia" jest nagłówkiem, którego żadna korporacja nie zaryzykuje. Z tego powodu większość ofert dostępu do Sieci przez STB jest ograniczona do raczej nudnych serwisów - głównie handlowych. Mimo to w niedługim czasie po wprowadzeniu tego typu urządzeń wyniki są obiecujące. Na polskim rynku wszystkie platformy telewizji cyfrowej zapowiadają wprowadzenie jakiejś formy dostępu do Internetu przez swoje sieci. Jednak na konkretne rozwiązania przyjdzie nam zapewne jeszcze trochę poczekać.

Istnieje także sporo samodzielnych urządzeń, które rezygnują ze współpracy z pecem i telewizorem na korzyść wbudowanego wyświetlacza LCD. Amstrad Em@iler potrafi tylko wysyłać e-maile i cyfrowe fak-

Urządzenia z pierwszej serii STB nadal są dostępne, ale wkrótce zostaną zastąpione przez doskonalsze modele.

sy, ale oferuje książkę kontaktów z możliwością dokonania 700 wpisów, kalkulator, telefon i cyfrową automatyczną sekretarkę. Jednak ceny usługi w granicach kilkudziesięciu groszy za każdy list bardzo ograniczają jego przydatność dla zwykłych użytkowników.

Podobne urządzenia, takie jak Gateway TouchPad, Netpliance I-Opener oraz 3Com Audrey, są obecnie bardzo intensywnie testowane w Stanach, a wprowadzone niedawno przez Intela Dotstation wyraźnie wskazuje, że firma nie zamierza ograniczać się do dostarczania użytkownikom wyłącznie kawałków krzemu. Czy tego typu urządzenia sprawią, że kiedyś nawet STB staną się bezużyteczne? Czas pokaże. □



Jedynym w pełni dostępnym rozwiązaniem TV/Internet jest obecnie Bush Internet TV.

## Co przyniesie przyszłość

### Kabel

Telwizje kablowe oczekują się w implementacji jakiegoś kolejnego dostępu do Internetu, ale pojawiają się już pierwsze działające systemy. Teoretycznie takie fale oferują znacznie większą szybkość niż STB, gdyż dane będą przekazywać przez szerokopasmową sieć, a nie linię telefoniczną. Jednak widząc problemy techniczne, z jakimi borykają się operatorzy, należy bardzo ostrożnie podchodzić do sprawy. Trzeba jednak dodać, że w USA jest to podstawowa forma szybkiego dostępu do Sieci i w tych warunkach sprawdza się rewelacyjnie.

### Sieciowe AGD

Rozwój STB mógłby hamować fakt, że Internet jest zbyt duży i zbyt istotny, aby ograniczać go do pojedynczego urządzenia. Dom niedalekiej przyszłości może być w pełni rozbudowany systemy sieciowe z zabawkami, połączonymi przez Bluetooth albo jakiś inny protokół bezprzewodowy. Na horyzoncie pojawia się już także

kolejna generacja periferii - na przykład Hewlett-Packard P60 umożliwia zdobycie i drukowanie (ale nie wysyłanie) listów e-maili bezpośrednio za pomocą konsoli drukarki.

### Komórki

Wielkim sukcesem ostatniej dekady było upowszechnienie telefonów komórkowych, będących już trzecim najpopularniejszym urządzeniem elektronicznym po telewizorze i zestawie stereo. Są one jednak ograniczone pod względem szybkości i kosztów. Nie da się ukryć, że serwisy w wersji WAP nie potrafią sprostać wszystkim oczekiwaniom, ale następna generacja telefonów na pewno będzie mogła wykorzystywać telewizory - znacznie podnosząc ich funkcjonalność, jako urządzeń umożliwiających dostęp do Internetu.



Telefony komórkowe mogą stać się internetowymi przeglądarkami przyszłości.

## Niebieskozęby przyjaciel

# Bluetooth

Normalnie, niebieski ząb oznaczałby pilną wizytę u dentysty. Ale precz z borowaniem i plombami, najwyższa już pora, aby wysunąć antenę i połączyć się z przyszłością.

Oprac. Łukasz Nowak

**P**o pierwsze, krótkie pytanie: Jak wygląda tylna część twojego telefonu? No i jak? Jeżeli choć trochę przypomina nasze, to reprezentuje sobą totalny chaos składający się z ciągnących się w nieskończoność kabli. A czy nie byłoby rewelacyjne, gdyby ta masa przewodów po prostu nie istniała, gdybyś nie musiał się zastanawiać, która wtyczka pasuje do danego gniazdkła, a sprzęt nie miał żadnych wyprowadzeń poza obudowę? Pewnie, że byłoby lepiej. Dzięki technolo-

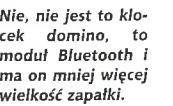
gii Bluetooth ten magiczny obraz pustego biurka nie jest wcale tak odległy, jak sądzisz.

### Nordyckie nowinki

Mimo że dopiero teraz zaczyna nabierać realnych kształtów, to cała zabawa z Bluetooth rozpoczęła się całkiem dawno temu. W roku 1994 firma Ericsson Mobile Communications rozpoczęła prace nad stworzeniem taniego i pobierającego mało prądu interfejsu radiowego. Celem przedsięwzięcia była technologia pozwalająca połączyć telefony komórkowe z innymi urządzeniami i to bez używania kabli. W trakcie swoich



Połóż telefon obok laptopa i "jestes w domu" - bezproblemowa synchronizacja!



Nie, nie jest to klocki domino, to moduł Bluetooth i ma on mniej więcej wielkość zapalki.

## Wikingowie, łodzie i Niebieskozęby

Na dobra, otóż Bluetooth na pewno nie ma nic wspólnego z dentystami, ale skoro tak, to skąd, u diabla, wzięła się ta dziwaczna nazwa? No cóż, Harald Bluetooth był duńskim królem - chociaż w zasadzie jego nazwisko brzmiało Blåtand, co tłumaczy się na Niebieskozęby. Pan Blåtand żył sobie w dziesiątym stuleciu i słynął z tego, że sprawiał, iż ludzie zaczynali ze sobą rozmawiać, a także z powodu zjednoczenia Danii i Szwecji.

Wykorzystując do maksimum talenty duńskiego króla, Specjalna Grupa Zainteresowania - Bluetooth użyła nawet runicznych odpowiedników liter H oraz B jako symboli nowoczesnej technologii bezprzewodowej. A samo nazwisko Niebieskozęby pojawiło się dalej, że stary dobry Harald uwielbiał jagody i prawie zawsze miał niebieskie żebę!



badań Ericsson doszły do wniosku, że potencjał możliwych zastosowań takiego fajczyka krótkiego zasięgu jest praktycznie nieograniczony. W efekcie specje od komórek połączyły się z firmami, takimi jak: IBM, Nokia, Toshiba oraz Intel i stworzyły tak zwany Grupę Specjalnego Zainteresowania - Bluetooth ([www.bluetooth.com](http://www.bluetooth.com)), której celem miało być badanie i wdrażanie technologii związanej z bezprzewodową komunikacją. Wszystko to brzmi pięknie, ale jak właściwie działa Bluetooth i dlaczego mamy sądzić, że jest to najlepsza rzecz, jaką wynaleziono od momentu wynalezienia żarówk?

### Bez przewodów

Obecnie podstawowym celem prac nad Bluetooth jest uproszczenie komunikacji pomiędzy urządzeniami, a także siecią Internet w sytuacjach takich, jak synchronizacja



## Poradnik domorosłego programisty

# Zrób sobie grę na Xboksa

Został już niecały rok do planowej premiery superkonsoli Microsoftu! Nie zastawia to nam zbyt wiele czasu na opracowanie kasowego hitu, który zdominuje rynek gier na Xboksa.

oprac. Łukasz Nowak

**J**ak nietrudno się domyślić, Microsoft chciałby stworzyć na bazie swojej konsoli głównego konkurenta dla PlayStation 2. Dla niektórych jest to po prostu pecet w pudełku, czyli kolejny



Scigałki mogą używać więcej pamięci na stworzenie efektu szybkości niż na animację postaci.

sposób Billa Gatesa na dostanie się do naszych portfeli. Inni widzą w niej maszynę do zabawy, na którą od dawna wszyscy oczekiwali - technologia 3D oparta na wieleletnich doświadczeniach z rynku PC i przystosowana do stabilnych, zakrapianych piwem pojedynków przed ekranem telewizora.

Nadchodzą ciekawe czasy dla producentów gier. Xbox reprezentuje zupełnie nową siłę na rynku domowej rozrywki, a sejfy Microsoftu po brzegi wypełnione gotówką mają zachęcić hordy programistów do przystąpienia do tego projektu. Jeżeli masz ochotę wziąć w tym udział, zyczymy powodzenia! Branża jest teraz bardzo konkurencyjna, a czasy Spectruma już dawno minęły.

Branża jest teraz bardzo konkurencyjna, a czasy Spectrumsu już dawno minęły. Nie można już przebić się na rynek z podskakującą piłeczką, którą ktoś opracował we własnej sypialni, i oczekiwając fortuny, wraz ze sławą. A może jednak?

## Krok pierwszy: przyłącz się

Niestety - to niemożliwe. Pomimo że wiele małych firm programistycznych radzi sobie całkiem nieźle, szczególnie w branży gier na PC i dodatkowych misjach, to komercyjne tytuły nie mogłyby się w ogóle ukazać bez wsparcia finansowego i marki wiel-

kiego wydawcy. Jest to wyraźnie widoczne na rynku konsol, gdzie technologia sprzętowa jest opatentowana i należy do jednej firmy - w tym przypadku firmy Microsoft. Aby móc cokolwiek napisać, trzeba pracować w jednej z firm, które wykupiły sobie prawo do produkcji gier dla Xboksa. Jak na przykład Electronic Arts, która ogłosiła swoje przystąpienie do projektu Xbox w grudniu 2000 roku.

"Rozpoczęcie produkcji oprogramowania jest dzisiaj rzeczywiście trudne", potwierdza Ian Shaw - dyrektor technologiczny EA. Tak więc pierwszym krokiem do napisania gry na Xboksa jest, całkiem dosłownie, prośba o pracę? "Tak. Dobry kandydat muszą się pochwalić kombinacją doświadczenia, kwalifikacji i zapału. Doświadczeniem może być praca w przemyśle, wakacyjna praktyka, pozycja testera, hobby, a nawet kariera nie związana z gami - ostatnio zatrudniamy także ludzi z telewizji. Kwalifikacje zazwyczaj oznaczają wyższe wykształcenie w odpowiedniej nauce technicznej lub sztuce. Z kolei zapał musi istnieć, aby móc pracować w zespole i poświęcać cały swój czas projektowi."

Pakiety dla programistów, które w przypadku Xboksa nazywają się XDK, są oficjalnymi, zoptymalizowanymi platformami programistycznymi, które pozwalały twórcom skupić się na wyglądu gry, a nie na walce z problemami technicznymi. XDK używane przez EA opierają się na znanych architekturach firm Intel oraz nVIDIA, wraz z biblioteką Microsoft DirectX 8. Każdy, kto ma już doświadczenie na tym polu, jest w domu.

## Krok drugi: rozpoczęj pre-produkcję

Profesjonalni programiści spędzają przynajmniej trzy miesiące przed rozpoczęciem każdego projektu na planowaniu. Część zespołu przygotowuje szkice,

"Taki pakiet dla Xboksa składa się z narzędzi i bibliotek potrzebnych do kontrolowania konsoli", kontynuuje Shaw. "Daje to nam możliwość optymalnego wykorzystania wszystkich elementów sprzętu. Oczywiście, Xbox jest zbudowany z elementów pochodzących z branży PC - a cały XDK opiera się na obsłudze DirectX. Dlatego dla programisty pecet i Xbox zaczynają wyglądać bardzo podobnie."

pozostali badają potrzebne fakty i analizują powodzenie konkretnego gatunku gier na ryn-

ku. Poza pomysłem i fabułą niezbędne jest także przewidzenie tego, jak zauważą się gry na różnych wersjach sprzętu.

"Współpracowałem ściśle z Microsoftem w dniach powstawania biblioteki Di-

rectX", mówi Shaw. "Mieliśmy kontakt z osobami odpowiedzialnymi za dialog z programistami, ponieważ mieliśmy otrzymywać próbne wersje i dokumentację. Organizowali oni także konferencje, na których projektanci sprzętu prezentowali rozmaite aspekty budowy konsoli. Następnie wsparcie techniczne projektu Xbox musiało udzielić odpowiedzi na wszystkie nasze pytania zdawane w trakcie poznawania szczegółów technicznych!".



Abe pojawił się już na pecetach i PlayStation. Teraz wkracza w świat 3D na Xboksa.



Gra Malice opracowywana przez firmę Argonaut prezentuje efekty oświetlenia i teksturowania w wykorzystaniu kości nVIDIA.

Używając tych pakietów Shaw i jego zespół opracowują aplikacje symulujące zachowanie się kluczowych elementów gry, takich jak: współpraca z kontrolerami, wydajność grafiki czy jakość dźwięku. Takie prototypy są zawsze bardzo niesędy i niedopracowane, ale na podstawie ich zachowania EA może przewidzieć reakcje końcowego produktu. "Przypomina to eksperymenty z fizyki", przyznaje się.

Wyniki z tych wczesnych testów trafiają do artystów i projektantów w postaci "budżetu" na rozmiar tekstu, poziom detali, animacje, dźwięk i pamięć, którą mogą dysponować. Dla każdego gatunku gier wszystkie te elementy są różnie zbilansowane - i tak symulacja wyścigów lepiej oddaje wrażenie dużej prędkości, a animacja piechura musi przed wszystkim dokładnie odzworowywać ruchy postaci.

## Krok trzeci: zacznij programować

Kiedy przychodzi do implementacji opracowanego pomysłu, należy mieć na uwadze różnice pomiędzy gami na PC i Xboksa. Pomimo że konsola wygląda bardzo podobnie do peceta, to w kwestii programowania Shaw wyraźnie zaznacza, że: "Trzeba pamiętać, że w ostatecznym rozrachunku Xbox jest konsolą - więc gracz będzie ją odbierać zupełnie inaczej. Pojawia się różnica w sposobie grania", podkreśla. "Wynika ona z wiele czynników: gry konsolowe są zazwyczaj odpalane na kanapie, kontroluje się je gągadłem, a odległość od telewizora, który dodatkowo ma sporo niższą rozdzielcość od monitora, jest znacząca."

Jednak ogromna część pracy jest wykonywana na pecetach, z wykorzystaniem mie-

szanki normalnych języków programowania (takich jak C++) oraz XDK. "Cafe tworzenie gry jest oparte na modelu gospodarczo-cel. Oznacza to, że piszemy gry i tworzymy grafikę jakość dźwięku. Takie prototypy są zawsze bardzo niesędy i niedopracowane, ale na podstawie ich zachowania EA może przewidzieć reakcje końcowego produktu. "Przypomina to eksperymenty z fizyki", przyznaje się.

długie tygodnie na optymalizacji kodu dla różnych konfiguracji komputera. W przypadku konsoli specyfikacja sprzętowa jest sztywna, więc można wykorzystać całe 100 procent mocy. W ostateczności możemy być pewni, że stworzymy efekty, które nie byłyby dostępne dla części słabszych pecetów."

## Krok piąty: sprzedaj ją

Gra jest skończona i zaplanowana, zaprogramowana, przetestowana, wypalona na DVD. Teraz trzeba jeszcze zawrzeć umowy z firmami stronami, aby przenieść ją ze studia projektowego na sklepowe półki.

W przypadku konsoli ukończony tytuł musi uzyskać akceptację producenta sprzętu, aby w ogóle mógł się ukazać. Dlatego Microsoft jest pierwszą firmą, z którą trzeba się dogadać. Założymy, że gra odpowiada wszystkim kryteriom Microsoftu - a czemu miałyby być inaczej? - przychodzi czas, aby następni kolesie (wydawcy) wyłożyli furę kasy na marketing i promocję. Tym razem jest to EA, która zatrudnia jedną trzecią wszystkich ludzi związanych z produkcją gry: dystrybutrów, których zadaniem jest sprzedaż tytułu. Nie jest jeszcze jasne, w jakich opakowaniach będą dostarczane gry dla Xboksa, ale wydaje się, że podobnie jak przy PlayStation, wszystkie będą miały identyczny kształt i podobną kolorystykę - zieloną, jak nam się wydaje. "Jestem pewny, że pojawi się jednolita stylistyka, jak w przypadku wszystkich konsol", komentuje Ian Shaw.

"Ale jest jeszcze trochę za wcześnie, aby mówić o szczegółach...".



Kiedy EA ze swoimi potężnymi, międzynarodowymi kontaktami nie popar projektu Dreamcast, był to smutny dzień dla konsoli Sega.

## Znajomość PC-ta pomaga...

Fakt, że Xbox wykorzystuje wiele technologii znanych z biurkowych pecetów, może okazać się bardzo istotny.



## Nowości Sprzętowe

### Papilarnie bezpieczeństwo



23 kwietnia weszła do sprzedaży najnowsza wersja najsielniejszego z komputerów Acer - TravelMate 739 GTLV. Od poprzedniej wersji różnić się będzie silniejszym procesorem, większym twardym dyskiem i znacznie niższą ceną. Pozostanie natomiast zabezpieczenie dostępu do danych poprzez czynnik linii papilarnych.

Travel Mate 739 GTLV jest jednym z pierwszych komputerów wyposażonych w procesor Pentium III 1 GHz w wersji Mobile. Pojawiające się do tej pory na rynku komputery przenośne z procesorem 1 GHz wyposażone były w wersję układu przeznaczoną do komputerów biurowych. Notebooks takie pracowały na akumulatorach do 40 minut, podczas gdy TravelMate 739 GTLV wytrzymuje 5 godzin.

Najwydajniejszy komputer serii 730 przeznaczony jest dla osób mających dostęp do poufnych i tajnych danych firmy. Połączenie w jednym komputerze czynnika linii papilarnych, rozszerzenia BIOS-u VBX110 (pozwalające komputerowi komunikować się z systemem) i programu Wholsit zapewnia najwyższy standard bezpieczeństwa i chroni przed nieuprawnionym dostępem do komputera i danych. Oprogramowanie umożliwia tworzenie różnych profili użytkowników i przydzielanie im różnych praw dostępu. Pozwala także zakończyć ważne dane na dysku twardym, dzięki czemu mają do nich dostęp tylko uprawnieni użytkownicy. Gdy system ma otworzyć zabezpieczony plik, prosi o przykucie palca do czynnika linii papilarnych i dopiero po tym potwierdzeniu otwiera go.

Bezpieczeństwo to tylko jedna z zalet Travel Mate 739 GTLV. Kolejna jest duża moc obliczeniowa, którą zapewnia procesor Intel Pentium III 1 GHz (poprzedni model miał procesor taktowany zegarem 850 MHz) z technologią SpeedStep wraz z pamięcią operacyjną 128 MB. Wygodę zapewnia 15,1-calowy wyświetlacz LCD TFT, największy w notebookach, powiększony do 30 GB dysk twardy i akumulator Graphite Li-Ion, pozwalający pracować poza biurem przez 5 godzin. Dzięki Acer Media Bay można włożyć do komputera napęd 8x DVD-ROM, 24x CD-ROM, nagrywarkę 4x4x24 CD-RW, stację dysków o pojemności 120 MB FlexStore LS-120. Standardowo jest w niej umieszczony napęd DVD-ROM.

[www.acer.pl](http://www.acer.pl)

### Płaszczak

Firma AB SA wprowadziła do sprzedaży nowy model skanera firmy ARTEC. Model ULTIMA 2000e+ wyróżnia się estetycznym wykonaniem i bardzo małą grubością, dzie-

# Elsa Gladiac Ultra

Co zrobić, gdy chce się rozbudować komputer o nową kartę graficzną, a w portfelu ma się odpowiednią ilość gotówki? Nic prostszego, jak pójść do sklepu i kupić akcelerator. Jednakże i w tym wypadku można mieć niemal dylemat, zważywszy na fakt, że na rynku można nabyć wiele dobrych kart graficznych.

### techNICK

Postaram się opisać akcelerator, który może stać się jednym z potencjalnych komponentów zestawu komputerowego przeznaczonego do ekstremalnego grania. Kartą ta jest Elsa Gladiac Ultra, która pod kilkoma względami powinna zadowolić niemal każdego gracza.

Podstawową zaletą akceleratora jest zastosowanie przy jego konstrukcji kości Nvidia GeForce 2 Ultra, który po niedawno zaprezentowanej GeForce 3 jest obecnie najszybszym produkowanym układem dla komputerów klasy PC. Instalacja nie powinna sprawić zbyt wielu problemów użytkownikowi, gdy wydarzy się włożyć kartę do złącza AGP i przykryć do obudowy. Następnie pozostała instalacja sterowników oraz dołączonego na kążkach oprogramowania. Ciekawostką jest pełne spolszczenie sterowników oraz związanych z nimi plików pomocy, dzięki czemu nie musimy zgadywać, co oznacza dana opcja, a purysti językowi będą mogli przyczepić się jedynie do kilku niefor-

	Test	Jednostka	Elsa Gladiac Ultra 64 MB DDR	WinFast 64 MB	Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM	Inno3D AGP GeForce 2 MX 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1280 16bit	fps fps	272,9 164,3	267,3 119,5	215,4 64,1	214,8 63,9
Quake II	800x800 32bit 1600x1280 16bit	fps fps	272,1 107,2	247,2 75	164,9 42,4	167,8 42,7
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1280	fps fps fps fps fps	162,3 152,1 143,3 116,6 53,1	152,1 140,3 144,5 96,5 40,6	161,7 127,1 75,6 49 18,9	158,4 127,9 90 57,3 21,1
3D Mark 99 Max	800x600 16bit	3DMarks	5954	5927	5859	5893
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	8017	7094	4860	4913
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	6563	5152	3352	3392

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE



Elsa Gladiac Ultra jest jedną z najmocniejszych kart graficznych, jakie były testowane w laboratorium CD-Actiona.

INFO	INFO	INFO	INFO
<b>Elsa Gladiac Ultra</b>			
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>		
Procesor: Nvidia GeForce 2 Ultra Magistrala: AGP 4x Pamięć: 64 MB DDR Dodatakowe: Okulary 3D (bezprzewodowe) Wyjście TV: brak	Servodala Elektronik Sp. z o.o. 20-718 Lublin al. Kraśnicka 35 tel./faks (0 81) 525-43-19		
<b>Plusy</b>			
rewolucyjna wydajność światny ekran 3D w "okularach"			
<b>Minusy</b>			
wysoka cena			
<b>Internet:</b>			
<a href="http://www.servodala.com.pl">http://www.servodala.com.pl</a> <a href="http://www.elsa.de">http://www.elsa.de</a>			
<b>Cena:</b>			
1870 zł			

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

www.ex.ab.pl

CTX monitor komputerowe

17" EX700F 1024x768@90Hz płaski ekran ExtraFlat plamka 0,25 mm

17" EX710F 1280x1024@90Hz obniżony poziom migotania anty-refleksyjna powłoka AGRAS

19" EX950F 1600x1200@77Hz najwyższe normy bezpieczeństwa TCO99

3 lata gwarancji Door To Door

www.dtd.ab.pl

www.ab.pl

AB Spółka Akcyjna Wrocław Gdańsk Poznań Kraków Katowice Szczecin Tłódź Warszawa

tel. (071) 324 05 09 tel. (058) 345 83 31 tel. (061) 843 45 08 tel. (012) 425 57 93 tel. (032) 259 21 13 tel. (042) 642 47 09 tel. (022) 837 40 60

fax (071) 324 05 28 fax (058) 345 83 30 fax (061) 843 44 89 fax (012) 655 15 97 fax (032) 259 21 67 fax (042) 647 12 88 fax (022) 836 91 90

## Nowości Sprzętowe



ki czemu znakomicie nadaje się do przenoszenia w zwykłą teczkę. Jest to jeden z najbardziej płaskich skanerów na świecie. Dodatkowo skaner jest lekki i bardziej łatwy w podłączeniu (tylko przez kabel USB, z bocznego jest zasilacz sieciowy). Dzięki temu, że skaner ten nie potrzebuje zasilania sieciowego, możliwe jest podłączenie skanera do portu USB notebooka i skanowanie w dowolnym miejscu, np. w parku czy w samochodzie. Rozdzielcość optyczna skanera wynosi 600 x 1200 dpi, natomiast interpolowana 19 200 dpi. Skaner wykorzystuje technologię CIS, ma także 4 przyciski funkcyjne (e-mail, OCR, copy, scan). Jest kompatybilny z Windows 98/2000/ME. Sugerowana cena detaliczna brutto to ok. 330 zł.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

## Plazmowy gigant



Firma AVC jako wyłączny dystrybutor projektów multimedialnych i monitorów plazmowych LG wprowadza na polski rynek nowy, 60-calowy panoramiczny ekran plazmowy. Model o symbolu MZ-60PZ10 zapewnia doskonale parametry zarówno dynamicznego obrazu wideo, jak również grafik i obrazów komputerowych w rzeczywistej rozdzielcości XGA. Obecnie standardem są monitory o przekątnych ok. 40-50 cali, a monitor 60-calowe są nowością na światowych rynkach.

Specyfikacja:  
- 60" płaski ekran plazmowy  
- Format 16:9  
- Rozdzielcość XGA  
- Liczba kolorów 16.7 mln  
- Kontrast 500:1  
- Jasność 400 cd/m<sup>2</sup>

[www.lg.com](http://www.lg.com)

## JustFive? Nie! JustLink!

Firma AB SA - autoryzowany dystrybutor Ricoha w Polsce - wprowadziła do sprzedaży najnowszą nagrywarkę tego producenta. Model MP7200A-DP charakteryzuje się prędkościami zapisu: płyty CDR - 20x, płyty CDRW - 10x oraz odczytu CD-ROM - 40x. Średni czas dostępu wynosi 100 ms (40x), a transferu danych - 33.3 MB/s UDMA Mode2. Urządzenie zawiera interfejs ATA-PI oraz bufor pamięci o pojemności 2 MB. W modelu MP7200A-DP zastosowano jedno z najnowszych rozwiązań technologicznych Ricoha - JustLink (konkurencyjne do technologii Burn-Proof promowanej przez Sanyo). Technologia ta zapobiega wystąpieniu błędów typu underrun buffer, które mogą pojawić się w trakcie nagrywania płyt.

## Acer CRW1832A

**Dane techniczne:** Interfejs: ATAPI/IDE  
Bufor: 4 MB  
Zapis CD-R/RW: 10x/8x  
Odczyt CD: 32x  
Overburning: jest  
CD-Text: jest  
Inne: Seamless Link  
**Plusy**  
- świetny stosunek jakości do ceny  
- technologia Seamless Link  
**Internet:**  
<http://www.cezar.com.pl>  
<http://www.acer.com>

## Dostarczył:

Cezar  
ul. Nowodworska 32  
59-220 Legnica  
tel. (076) 866-50-00  
faks (076) 866-50-01

## Cena:

576 zł

## Acer CRW1208A

**Dane techniczne:** Interfejs: ATAPI/IDE  
Bufor: 4 MB  
Zapis CD-R/RW: 12x/8x  
Odczyt CD: 32x  
Overburning: jest  
CD-Text: jest  
Inne: Seamless Link  
**Plusy**  
- szybsza od poprzednicy  
- wyyczyszczona zepsute CD-RW  
**Internet:**  
<http://www.cezar.com.pl>  
<http://www.acer.com>

## Dostarczył:

Cezar  
ul. Nowodworska 32  
59-220 Legnica  
tel. (076) 866-50-00  
faks (076) 866-50-01

## Cena:

664 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

## Laserowe rodzeństwo

## Acer CRW1832A i CRW1208A

Do tej pory większość urządzeń służących do nagrywania lub wypalania - jak kto woli - danych na płytach CD-R lub CD-RW była dość droga. Dotyczyło to także nagrywarki sprzedawanych w wersji OEM, czyli jedynie w woreczku, bez oprogramowania i dodatków.

**techNICK** o redakcyjnego laboratorium dostarczono dwa pudełka zawierające nagrywarki produkowane przez firmę Acer. Nie byłoby w tym fakcie nic nadzwyczajnego, gdyby nie cena, jaką sugeruje dystrybutor. Obydwie konstrukcje sprzedawane są w efektownych pudełkach, w których znajdują się oprócz samych nagrywarek, także sterownik dla środowiska DOS, czysty krążek HSCD-RW (HS - HighSpeed - szybki), przewód audio, instrukcja obsługi w sześciu językach (niestety brak polskiej wersji) oraz oprogramowanie.



wraz z po-  
tentiometrem.

Szybkie i praktyczne  
niezawodne nagrywarki,  
które umożliwiają w bez-  
pieczny sposób przenieść dowolne  
dane na krążki CD-R oraz CD-RW.

Dane przenoszone są bez problemu na prawie wszystkie dostępne dzisiaj nośniki, lecz urządzenia miały problemy z wypaleniem płyt o pojemności 800 i 870 megabajtów. Bez problemu natomiast dało się wykorzystać funkcję Overburning, czyli umieszczenie większej ilości danych na krążku, niż wynosi jego nominalna pojemność.

Jak na razie pisałem głównie o zaletach produktów Acer, dlatego w celu uzyskania równowagi trzeba by wytknąć także wady. Podstawową jest fakt, że w znacznym stopniu zabiera zasoby systemu, przez co praca z innymi aplikacjami podczas zapisu danych może być lekko uciążliwa. Kolejnym mankamentem jest prędkość odczytu danych z płyt audio, która rzadko przekracza wartość ośmiu razy (1200 KB), gdy dane z innych nośników mogą być pobierane nawet z trzydziestodwukrotną szybkością. Zdarzyło się także, że pewna płytka CD-RW była dość długo rozpoznawana, lecz po kilkudziesięciu sekundach można było już z niej korzystać.

Ciekawostką jest fakt, że zdarzyło mi się w przedziwny sposób zepsuć krążek CD-RW, którego jak do tej pory nie potrafiły "wyczyścić" żadne nagrywarki - produkt firmy Acer poradził sobie z tym zadaniem po prostu doskonale.

Nero Burning Rom w wersji 5.03.3 oraz Ahead InCD 1.6.9 pozwalają na pełne wykorzystanie możliwości obydwu konstrukcji. Dzięki nim nagramy krążek z danymi, muzyką, filmem (Video-CD), jak również stworzymy dowolne horydy.

Acer CRW1832A i CRW1208A to naprawdę udane konstrukcje, które powinny zainteresować każdego, kto ma zamiar nabyć nagrywarkę - urządzenia te oferują bardzo duże możliwości za stosunkowo niską cenę. Co ciekawe, za tak niewielkie pieniądze otrzymuje się również świetne oprogramowanie. Po prostu polecam. □

**INFO**  
**Dane techniczne:** Interfejs: ATAPI/IDE  
Bufor: 4 MB  
Zapis CD-R/RW: 10x/8x  
Odczyt CD: 32x  
Overburning: jest  
CD-Text: jest  
Inne: Seamless Link  
**Plusy**  
- świetny stosunek jakości do ceny  
- technologia Seamless Link  
**Internet:**  
<http://www.cezar.com.pl>  
<http://www.acer.com>

**Dostarczył:**  
Cezar  
ul. Nowodworska 32  
59-220 Legnica  
tel. (076) 866-50-00  
faks (076) 866-50-01

**Cena:**  
576 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

## Internet w zasięgu... klawiszy

## Dexxa Internet Keyboard

Internet i multimedia to słowa najpowszechniej obecnie używane, jeśli mówi się o komputerach i rozwoju informatyki na świecie. Coraz więcej pojawia się też akcesoriów, które w nazwie mają jedno z tych pojęć, czy słusznie?

Maciej Lewczuk

**F**irma Dexxa zaprezentowała jakiś czas temu klawiaturę, która pretenduje do miana urządzenia multimedialnego i internetowego zaramiem. Klasyczną konstrukcję mającą sto cztery klawisze wyposażoną w dodatkowe dwadzieścia trzy przyciski wykonane z gumy i rozmiastowane w górnej części. Oczywiście, dodatkowe opcje uaktywnione zostają dopiero po zainstalowaniu sterownika.

Miękkie klawisze i dobrze rozmieszczone gumowe niebieskie przyciski dodatkowe pozwalają na bezproblemową pracę nawet w późnych godzinach nocnych, gdy odgłosy pisania nie są zbyt natarczywe. Jak zwykłe muszę do czegoś się przyczepić, w tym przypadku do małego klawisza [Backspace] (kasujący znak po lewej stronie).



lowaniu sterownika oraz programu obsługi. Dzięki temu jesteśmy w stanie bez koniecznego klikania lub wybierania kombinacji klawiszy uruchomić ulubione strony internetowe czy najczęściej używanie aplikacje. Klawisz "Go" uruchamia dodatkowe Menu, z którego za pomocą klawiszy funkcyjnych [F1-F12] każdy może uruchomić witrynę WWW czy jakąkolwiek inną, wcześniejsz definiowaną stronę. □

Dexxa Internet Keyboard jest jak na swoją cenę dość ciekawą alternatywą dla klawiatur standardowych i nie wyposażonych w dodatkowe przyciski oraz funkcje. □

Do zestawu dołączono trzy dyskietki zawiązujące i oprogramowanie dla takich platform, jak Microsoft Windows 95/98, NT i 2000. □

**INFO**  
**Dane techniczne:** Podłączenie: port PS/2  
Klawisze: 127  
Dodatekowe: 23 przyciski multimedialne  
Mechanizm: miękka

**Plusy**  
- świetny program obsługi  
- dobre rozmieszczenie klawiszy multimedialnych

**Internet:**  
<http://www.mo.pl>  
<http://www.dexxaweb.com>

**Cena:**  
77 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

## Drukarki z klasą

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielcość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3x10<sup>-6</sup> l
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB 1 RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

## [EPSON® STYLUS™ COLOR 980]

- Sprawdzi się w każdym bieżu-
- Rozdzielcość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 11,9 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

## [EPSON® STYLUS™ COLOR 880]

- Drukarka dla wymagającego użytkownika
- Rozdzielcość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- do 8 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

## [EPSON® STYLUS™ COLOR 680]

- Wyjątkowo łatwa w obsłudze
- Rozdzielcość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

## [EPSON® STYLUS™ COLOR 580]

- Ekonomiczna i łatwa w obsłudze drukarka do użytku domowego
- System PhotoEnhance 4
- Złącze Centronics
- Dla Win 9x/2000, NT 4.0

## [EPSON® STYLUS™ COLOR 480]

- PE WORLD COMPUTER 11/2001



Wszystkie drukarki atramentowe EPSON wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielcość.

Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.).

FOR EVER Sp. z o.o.

Generalny dystrybutor EPSON na Polskę  
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,  
01-496 Warszawa  
[www.for-ever.com.pl](http://www.for-ever.com.pl)  
Informacja handlowa 0800 208 935

EPSON®

## Nowości Sprzętowe

z bardzo dużą szybkością. Różnica pomiędzy tymi dwoma technologiami polega na długości przerwy występującej w przypadku przerwania nagrywania (z powodu utraty ciągłości dopływu danych) i ponownego jego rozpoczęcia. W przypadku Burn-Proof wynosi ona 40 mikrometrów, a w technologii JustLink tylko 2 mikrometry!

[www.abi.pl](http://www.abi.pl)

Ulepszony elcedek



Firma Sony poszerzyła ofertę monitorów LCD o nowy model - Multiscan M51D. Jest on bratem znanego już na naszym rynku panelu M51. M51 i M51D są monitorami o przekątnej 15,1" (39 cm) i polu roboczym 307 x 230 mm, ze średnicą plamki 0,30 mm, współczynnikiem kontrastu 300:1 i jasnością 200 cd/m<sup>2</sup>. Kąt widzenia w poziomie wynosi 140, a w pionie 120 stopni. Elementem odróżniającym od siebie te dwa urządzenia jest zastosowanie wejścia wideo. M51D wyposażony został w złącze cyfrowe (DVI-I). Standard DVI (Digital Visual Interface) pozwala na pracę zarówno z sygnałem cyfrowym, dzięki któremu przesyłany obraz wolny jest od zakłóceń synchronizacji i przekłamań kolorystycznych, jak i tradycyjnym, analogowym. M51 zawiera standardowe 15-pinowe gniazdo D-Sub. Rekomendowana przez producenta rozdzielcość obrazu obu urządzeń wynosi 1024 x 768 pikseli przy odświeżaniu na poziomie 75 Hz. Dzięki zastosowaniu funkcji ADS (Advanced Digital Smoothing), która odpowiada za ostrość konturów na całej powierzchni ekranu, nawet praca w niższych rozdzielcościach nie oznacza utraty jakości obrazu. Mechanizm kontroli kolorów RGB pozwala zmieniać temperaturę barw bez wpływu na poziom kontrastu i jasności. Zarówno M51, jak i M51D posiadają funkcję autokalibracji, dzięki której same dostosowują, odpowiednio przetwarzają i ustawiają sygnał wizyjny docierający do monitora z komputera. Dzięki dołączonemu adapterowi mogą pracować zarówno z komputerami PC, jak i Apple.

Ekrany w obydwu panelach mają zaledwie 48 mm grubości, dzięki czemu zajmowana przez nie powierzchnia na biurku jest niewielka. Ruchome podstawy pozwalają na ustawienie ekranu pod kątem 30 stopni - pozycji najbardziej ergonomicznej dla użytkownika. Można je także po oddzieleniu podstawy powiesić na ścianę. Monitory wyposażone zostały w stereofoniczne głośniki oraz wyjście minijack umożliwiające korzystanie ze słuchawek. Panele spełniają restrykcyjne wymogi normy TCO'99 i wyróżniają się wyjątkowo niskim zużyciem

## Abit Home Theater AU10

Czy ktoś wie, co produkuje firma Abit? Taaak? Tylko płyty główne? A figa z makiem... Karty graficzne, muzyczne, a nawet zestawy głośnikowe. Nic w tym dziwnego, ponieważ wiele firm rozpoczęło projektowanie i produkcję różnych urządzeń potrzebnych do składania komputerów klasy PC. Jeśli chce się zarabiać, trzeba być elastycznym.

techNICK

Y razem mam przyjemność przedstawić czytelnikom CD-Actiona kartę muzyczną Abit AU10. Dzięki układowi ForteMedia 801 urządzenie to oferuje obsługę większości znanych obecnie standardów kodowania dźwięku oraz jego obróbki i to na dosyć wysokim poziomie. Dzięki temu można cieszyć się z muzyki i odgłosów w grach, i programach działających w środowisku DOS-a (zgodność z SoundBlasterem Pro), a obsługa standardu AC'97 zapewnia bezproblemową pracę z systemami Microsoft Windows. Ciekawostką jest możliwość podłączenia nie tylko stereofonicznych głośników, ale też sześciu kolumn pracujących w systemie 5.1. Oznacza to niemniej, ni więcej, tylko to, że możliwe jest dekodowanie dźwięku przestrzennego podczas oglądania filmów z płyt DVD.

W pudełku oprócz karty i sterowników znajdziemy przewód rozgałęziający, który pozwala na przyłączenie wymienionych wcześniej głośników, krążek z programem WinDVD oraz... pilot na podczerwień, wraz z odbiornikiem. Gadżet ten podłącza się do portu PS/2 przeznaczonego dla klawiatury, a

klawiaturę dopiero do przelotowej wtyczki. Takie rozwiązanie pozwala na bezproblemową kontrolę dodanego programu odtwarzającego filmy z DVD. Dopiero instalacja tej aplikacji w autostartie udostępnia możliwość wykorzystania pilota. Za jego pomocą można uruchamiać program, kontrolować głośność i jasność, wybierać wersję napisów, ścieżkę dźwiękową, a także nawigować po rozdziałach oraz menu WinDVD. Jest to szaleństwo praktyczne, szczególnie w przypadku kiedy komputer ma być centrum kina domowego, a muszę przyznać, że właśnie jest to jedno z zadań mojego "blaszaka". O przydatności tego dodatku świadczy fakt, że, przykładowo, nie trzeba wstawać z kanapy czy fotela, aby zastopować odtwarzanie, choćby celem odebrania telefonu lub skorzystania z... toalety. Zasięg pilota wynosi około sześciu metrów, powyżej tej granicy zdarzało się, że trzeba było kilka razy naciąć klawisz, aby uzyskać żądany efekt.

Ze sterownikami powiązane są odpowiednie programy, które pozwalają na wyciśnięcie siódmych potów z AU10. Abit Q3D umożliwia między innymi ustalenie liczby podłączonych do karty głośników, czyli dwóch, zdublowanego stereo (4), kwadra, jak również sześciu w układzie 5.1 oraz na ustalenie efektów, które mają być nakładane na odtwarzane głośny. Oczywiście każdą z tych opcji można sprawdzić, uruchamiając sterowanie WinDVD. Jednak wszystkie te opcje mają drobne mankamenty, mianowicie trochę gorszą jakość od tej, którą oferują na przykład karty Creative. Wszystko to sprawia, że mogę ją z czystym sumieniem polecić celom konstruowania tańszych zestawów komputerowych. □

mając test. EzAudio Audio Rack jest swoistym centrum rozrywki, które pozwala na obsługę napędu CD, odtwarzanie muzyki z plików MIDI, Wave i co ciekawe: mikser programu połączony jest z mikserem systemu operacyjnego.

Oczywiście możliwe jest odtwarzanie przez kartę dźwięku trójwymiarowego w jednym z kilku systemów, czyli: DirectSound3D, A3D oraz EAX. Ostatnie dwa standardy nie są obsługiwane rewelacyjnie - dźwięk sprawia wrażenie przytłumionego, a część odgłosów była zbyt cicha. Karta w DirectSound3D zachowuje się poprawnie, a wszystkie odgłosy pozycjonowane były bez zarzutu, zaś dźwięki charakteryzowały się dostateczną głośnością i wyrazistością. Podczas odtwarzania filmów z DVD i z podłączonymi sześcioma głośnikami poszczególne ścieżki dźwiękowe były dobrze rozgraniczone, choć mam zastrzeżenia, co do jakości na tylnych kolumnach.

Z dołączoną instrukcją, napisanej w języku angielskim, można się dowiedzieć, jak instalować kartę, sterowniki oraz aplikacje, a ponadto o możliwościach konfiguracji poszczególnych komponentów.

Abit Home Theater AU10 jest kartą wartą swojej ceny, gdyż za niewiele ponad dwieście złotych otrzymujemy produkt,

dzięki któremu nie tylko da się odtworzyć dźwięki systemowe i muzykę z płyt CD-Audio. Także dźwięk przestrzenny z odtwarzaniem ścieżek dźwiękowych z filmów DVD na sześciu kolumnach są atutami tego produktu, a dodatkowo wspomagane pilotem umożliwiającym sterowanie WinDVD. Jednak wszystkie te opcje mają drobne mankamenty, mianowicie trochę gorszą jakość od tej, którą oferują na przykład karty Creative. Wszystko to sprawia, że mogę ją z czystym sumieniem polecić celom konstruowania tańszych zestawów komputerowych. □

Abit Home Theater AU10	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: ForteMedia FM801-AU	BIOS
Magistrala: PCI 2.1	ul. Jagiello 3
Wyjście audio: dla głośników stereo oraz 5.1	02-495 Warszawa
Dodatkowe: pilot na podczerwień	tel. (0 22) 867-51-38
	laks (0 22) 662-10-77
<b>Plusy:</b>	<b>Minusy:</b>
• możliwość obsługi sześciu głośników	• czasem występują irraski
• dołączony pilot na podczerwień	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.biost.com.pl	205 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

Koncert na dwa, a nawet sześć głosów

**Ten dźwięk umieści Cię w centrum akcji.**

**CAMBRIDGE SOUNDWORKS**  
**PLAYWORKS DTT3500 Digital**

**DOLBY DIGITAL**  
**EAX**

**Live the experience**  
**CREATIVE**  
[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)

**Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;**  
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: [info@creative.pl](mailto:info@creative.pl)

**Autoryzowany Dystrybutor:**  
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);  
Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

© Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.





## Nowości Sprzętowe

gruszek w popiele i zapowiedzieli prezentację (w ciągu dwóch lat) nowego procesora znanego na razie pod kodową nazwą Banias. Podstawa tej konstrukcji ma być podobno całkiem nowa architektura, która powinna zapewnić Intelowi prymat w dziedzinie komputerów przenośnych. Poczekamy, zobaczymy, gdyż inni producenci także nie zamierzają siedzieć z założonymi rękami.

[www.intel.com](http://www.intel.com)

### Muzyczka z... komórki

Koncern Nokia, największy obecnie producent telefonów komórkowych, postanowił uatrakcjić właścicielom modeli oznaczonych symbolami 3310, 3330, 8210, 8250 oraz 8850 urządzeniem noszącym nazwę Music Player HDR-1. Konstrukcja ta jest w stanie odtwarzać muzykę zapisaną w postaci plików MP3 we wbudowanej pamięci, której pojemność to 32 MB. Dodatkowo można słuchać audycji radiowych nadawanych na pasmie FM oraz korzystać z konstrukcji jak z zestawu słuchawkowego. Całość może być zasilana osobną baterią, dzięki czemu możliwa jest także praca bez konieczności podłączenia do telefonu.

[www.nokia.com](http://www.nokia.com)

### Kolejne Gepardy



Najlepszy dysk świata stał się jeszcze szybszy. Cheetah X15-36LP, dysk drugiej generacji rodziny Cheetah X15 15 000 obr./min, dostępny jest z interfejsami Ultra320 SCSI i 2 Gbit Fibre Channel, podwojona pojemność do ponad 36 GB oraz większą szybkością dostępu do danych wobec (dysków) poprzedniej generacji. Cheetah X15-36LP został zaprojektowany z myślą o zastosowaniach w środowiskach transakcyjnych, takich jak: wydajne, mocno obciążone serwery przedsiębiorstw i stacje robocze, które muszą zapewniać możliwie najszerszy dostęp do informacji, zachowując jednocześnie niezawodność i integralność danych.

Dysk Cheetah X15-36LP zapewnia czas poszukiwania wynoszący zaledwie 3,6 ms oraz czas oczekiwania 2,0 ms, co daje szybkość o 28 procent dostęp do danych w porównaniu z dyskami o predkości obrotowej 10 000 obr./min. Dysk zapewnia również transfer sformatowanych danych na poziomie do 69 MB/s. Dysk Cheetah X15 pierwszej generacji jest rekordzistą/mistrzem czasu dostępu do danych wśród wszystkich stworzonych dotąd dysków. Nowy Cheetah X15-36LP wprowadzi nowe standardy wydajności. Cheetah X15-36LP jest oferowany w wariantach z interfejsem Ultra320 SCSI i 2 Gbit Fibre Channel. Obydwa interfejsy zapewniają doskonale sprawdzającą się wydajność w zastosowaniach wymagających przesyłania dużych ilości danych.

Instalacja samej karty oraz sterowników dołączonych na krążku przebiegała pomyślnie i można było przystąpić do testów, których wyniki liczbowe możecie przejrzeć w tabelce. Wielu mnie karta sprawowała się nad wyraz poprawnie i stabilnie. Generowany obraz charakteryzował się dobrym nasyceniem barw, choć w porównaniu z odpowiednikami pra-

cującymi na AGP był nieco mniej ostry. Producent wyposażył Inno3D GeForce 2 MX PCI w bardzo bogaty zestaw oprogramowania, dzięki czemu już na stacie można wykorzystać oferowane przez kartę możliwości. Wśród aplikacji znajdują się takie pozycje, jak 3Dmark2000 (program testujący wydajność 3D), Adobe PhotoDeluxe Home Edition (umożliwia edycję oraz wprowadzanie poprawek do zdjęć oraz rysunków), WinDVD 2000 (odtwarzanie filmów zapisanych na płytach DVD), krążek z programem 3D Experience (prezentacja możliwości akceleratora). Całość uzupełniają dwie gry: Midnight GT Primay Racer oraz Rage Rally, pozwalające "poszaleć", prowadząc sportowe samochody po drogach i bezdrożach. Przypnam, że za niespełna pięćset złotych otrzymujemy urządzenie pracujące praktycznie bez większych problemów w niemal każdym komputerze wyposażonym w wolne złącza PCI oraz okrągłe sporą ilością przydatnego oprogramowania.

Nie dane mi było, nie-

Kilkanaście miesięcy temu tworzenie kart wykorzystujących złącza PCI było niezły posunięciem, czy jest tak nadal?

**Mike-L**  
Jest, i to całkiem nieźle. Firma Inno3D zaprezentowała kilka miesięcy temu produkt przeznaczony dla wszystkich użytkowników komputerów, którzy w swoich maszynach z różnych względów nie mogą korzystać z nowoczesnych akceleratorów graficznych. To, co wydawało się niemożliwe, stało

się prawda, i to w zupełności przyzwoitym wydaniu. Aby karta zaprojektowana do korzystania z magistrali AGP mogła poprawnie pracować w złączu PCI, trzeba było kilku zabiegów. Przede wszystkim należało dostarczyć układom prawidłowe zasilanie, gdyż starszy standard nie zapewnia właściwych napięć. W tym celu na płytce, oprócz kości Nvidii, znajdują się odpowiednie przetworniki chłodzone radiatorem. I to byłoby niemal wszystko, gdyby nie fakt, że producent procesorów 3D przewidział ewentualność korzystania ze starszych standardów i umieścił ich obsługę w swoich sterownikach. Poza tymi zmianami karta prezentuje się raczej standardowo, gdyż nie zawiera żadnych innych udogodnień. Trzydziest dwa megabajty pamięci pozwolą na pracę w większości standardowych rozdzielczości. Na kość akceleratora zamontowano radiator chłodzony wentylatorem, dzięki czemu nawet przy długotrwałym wykorzystywaniu karty do gier czy innych prac nie ma mowy o przegrzewaniu się układu. Daje to niezłe pole do popisu dla użytkowników, którym nie wystarcza tych kilkudziesiąt klatek obrazu generowanych w ciągu jednej sekundy przez ulubioną grę.

Test	Jednostka	Inno3D PCI GeForce2 MX 32 MB SDRAM	Inno3D AGP GeForce2 MX 32 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM	Elsa Gladiator Ultra 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 1600x1280 16bit	Ips 96,5 48,9	214,8 63,9	215,4 64,1	272,9 164,3
Quake II	800x600 32bit 1600x1280 32bit	Ips 86,7 35,9	167,8 42,7	164,9 42,4	272,1 107,2
Quake III Arena	Fastest, Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	Ips 109,8 72,9 49,7 37,1 16,6	158,4 127,9 90 57,3 21,1	161,7 144,5 75,6 49 18,9	162,3 152,1 143,3 116,6 53,1
3D Mark 99 Max	3DMark 3D Mark 2000	3DMark 3D Mark 2000	5543 4236	5893 4913	5954 4860
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit Default Benchmark 32bit	3DMark 3D Mark 2000	3051 3392	3352 6563	8017

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

Jeśli z jakichkolwiek względów zmuszeni jesteście zrezygnować z kart graficznych korzystających z magistrali AGP, to polecam zakup karty Inno3D GeForce 2 MX PCI, która powinna rozwiązać choć część problemów z wydajnością w grach.

INFO	Inno3D GeForce 2 MX PCI	INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:
<b>INFO</b>		<b>INFO</b>	Procesor: Nvidia GeForce 2 MX Magistrala: PCI 2.1 Pamięć: 32 MB SDRAM Dodatekowe: brak Wyjście TV: brak	Cezar ul. Nowodworska 32 59-220 Legnica tel. (076) 866-50-00 faks (076) 866-50-01
<b>Plusy</b>	• działa w niemal każdym komputerze	<b>Minusy</b>	• wolniejsza w wyższych rybach od wersji AGP	
<b>Internet:</b>	<a href="http://www.cezar.com.pl">http://www.cezar.com.pl</a>	<b>Cena:</b>	460 zł	

Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

Szaleństwo na PCI

## Inno3D GeForce 2 MX PCI

**Produkowane obecnie karty graficzne wykorzystują do komunikacji z innymi podzespołami komputera głównie szynę AGP. Dla posiadaczy starszych komputerów nie jest to najlepsza nowina, gdyż pozostają im "słabe", w obecnych czasach, akceleratory na PCI. Czy nie ma na to żadnej rady, prócz wymiany komputera?**

**Mike-L**

est, i to całkiem nieźle. Firma Inno3D zaprezentowała kilka miesięcy temu produkt przeznaczony dla wszystkich użytkowników komputerów, którzy w swoich maszynach z różnych względów nie mogą korzystać z nowoczesnych akceleratorów graficznych. To, co wydawało się niemożliwe, stało

się prawda, i to w zupełności przyzwoitym wydaniu. Aby karta zaprojektowana do korzystania z magistrali AGP mogła poprawnie pracować w złączu PCI, trzeba było kilku zabiegów. Przede wszystkim należało dostarczyć układom prawidłowe zasilanie, gdyż starszy standard nie zapewnia właściwych napięć. W tym celu na płytce, oprócz kości Nvidii, znajdują się odpowiednie przetworniki chłodzone radiatorem. I to byłoby niemal wszystko, gdyby nie fakt, że producent procesorów 3D przewidział ewentualność korzystania ze starszych standardów i umieścił ich obsługę w swoich sterownikach. Poza tymi zmianami karta prezentuje się raczej standardowo, gdyż nie zawiera żadnych innych udogodnień. Trzydziest dwa megabajty pamięci pozwolą na pracę w większości standardowych rozdzielczości. Na kość akceleratora zamontowano radiator chłodzony wentylatorem, dzięki czemu nawet przy długotrwałym wykorzystywaniu karty do gier czy innych prac nie ma mowy o przegrzewaniu się układu. Daje to niezłe pole do popisu dla użytkowników, którym nie wystarcza tych kilkudziesiąt klatek obrazu generowanych w ciągu jednej sekundy przez ulubioną grę.

INFO	Inno3D GeForce 2 MX PCI	INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:
<b>INFO</b>		<b>INFO</b>	Procesor: Nvidia GeForce 2 MX Magistrala: PCI 2.1 Pamięć: 32 MB SDRAM Dodatekowe: brak Wyjście TV: brak	Cezar ul. Nowodworska 32 59-220 Legnica tel. (076) 866-50-00 faks (076) 866-50-01
<b>Plusy</b>	• działa w niemal każdym komputerze	<b>Minusy</b>	• wolniejsza w wyższych rybach od wersji AGP	
<b>Internet:</b>	<a href="http://www.cezar.com.pl">http://www.cezar.com.pl</a>	<b>Cena:</b>	460 zł	

Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

Rekordy

Rekordy

Kartki, zdjęcia, slajdy...

## RevScan R48Ti

**W ciągu kilku ostatnich lat dało się zauważyc, że akcesoria komputerowe zdecydowanie taniej. Sytuacja ta pozwala obecnie na wyposażanie domowego komputera w przydatne dodatki bez rujnowania domowego budżetu.**

**Maciej Lewczuk**

RevScan R48Ti jest przedstawicielem nowej linii produktów, które są w stanie zaoferować użytkownikowi pełny zestaw usług w zakresie skanowania wszelkiego rodzaju dokumentów. Oprócz zdjęć, tekstów czy rysunków nabywcy zyskuje możliwość wprowadzania obrazów umieszczonych na slajdach lub kliksach fotograficznych, a to dzięki wbudowanej w klapę przystawce z umieszczonym w niej źródłem światła. Dzięki interfejsowi USB instalacja przebiega bez większych problemów, lecz należy zaznaczyć, że użytkownicy systemu Windows 2000 będą zmuszeni do ściągnięcia najnowszej wersji sterowników, gdyż dołączone do zestawu nie instalują się poprawnie. Był to jedyni większy zgrzyt podczas testów RevScan R48Ti. W pozostałych przypadkach urządzenie sprawowało się nad wyraz poprawnie. Aplikacja TextBridge Classic 2.0, przykładowo, pozwala zeskanować z książki stronę przetworzyć bezpośrednio na plik teksty. Picture Publisher 8 zapewnia możliwość obróbki oraz edycji obrazów, zdjęć i innych tego typu

materiałów. Na osobnym krążku otrzymujemy także program Adobe PhotoDeluxe 2.0 służący między innymi do wprowadzania dołączonych do karty skanowanej materiałów.

RevScan R48Ti ma możliwość skanowania nie tylko zdjęć, tekstu czy kartek, ale dzięki wbudowanej przystawce także slajdów.

RevScan R48Ti zachowywał się poprawnie, jednakże jakość skanowanych materiałów była średnia, charakterystyczna dla urządzeń w przedziale cenowym do pięciuset złotych.

INFO	RevScan R48Ti	INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:
<b>INFO</b>		<b>INFO</b>	Rozdzielcość optyczna: 600 x 1200 dpi Paleta kolorów: 48 bitów Interfejs: USB Obszar skanowania: A4	Cezar ul. Nowodworska 32 59-220 Legnica tel. (076) 866-50-00 faks (076) 866-50-01
<b>Plusy</b>	• wbudowana przystawka do skanowania slajdów	<b>Minusy</b>	• krótki przewód połączeniowy	
<b>Internet:</b>	<a href="http://www.cezar.com.pl">http://www.cezar.com.pl</a>	<b>Cena:</b>	420 zł	

Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu.

RevScan R48Ti

RevScan R48Ti</p

## Nowości Sprzętowe

urządzenie odbędzie się w tym kraju już pod koniec kwietnia. Oficjalna premiera na rynku europejskim oraz amerykańskim nastąpi podczas targów E3 w Los Angeles (16-19 maja 2001).

Kierownica GT Force przeznaczona jest tylko dla konsoli PlayStation 2. Jest to pierwsza na świecie kierownica dla tego typu konsoli, w której zaimplementowano technologię Force feedback firmy Immersion. Logitech ma już wieloletnie doświadczenie w tworzeniu urządzeń opartych o tę technologię. Dotychczas były to tylko urządzenia dla komputerów PC (kierownice, dżoysticki, myszy, pady). Funkcja Force feedback dostarcza graczy zupełnie nowych przeżyć, wywołując u niego zupełnie realne odczucia. Twórcy nowej kierownicy pracowali nad nią wraz z autorami gry. Nowa kierownica Logitech nie jest przeznaczona wyłącznie do współpracy z grą Gran Turismo 3, będzie kompatybilna również z nowymi tytułami, które zapewniać będą obsługę FF firmy Immersion.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)

### 20 GB muzyki

Neo Jukebox 2200 jest najnowszą konstrukcją firmy I/O Magic. Jest to niemniej, ni więcej tylko odtwarzacz plików MP3 zapisanych na... dwudziestu gigaabajtach wbudowanej pamięci. Jak łatwo się domyślić, jest to niemal zawartość sześciuset płyt kompaktowych zgromadzonych w jednym, niewielkim urządzeniu. Zamiany swojego archiwum krążków CD-Audio na pliki MP3 można dokonać za pomocą dołączonej do zestawu aplikacji MusicMatch. Ciekawostką jest zamontowany w urządzeniu ciekłokryształniczy wyświetlacz charakteryzujący się rozdzielcością 128 na 68 punktów. Dane z komputera klasy PC lub Macintosh przesypane są poprzez interfejs USB. Energii do pracy dostarcza urządzeniu litowo-jonowy akumulator. Cena tego centrum audio została ustalona na czterysta pięćdziesiąt dolarów.

[www.iomagic.com](http://www.iomagic.com)

### Indywidualny iPAQ

Firma Compaq, producent przenośnego komputera iPAQ, przedstawiła kilka ciekawych dodatków zwiększających atrakcyjność tego świetnego palmtopa. Dla osób pragnących zwiększyć indywidualność, przewidziano możliwość zakupu kolorowych obudów do tego urządzenia, podobnie jak to ma miejsce w przypadku telefonów komórkowych. Kolejnym ciekawym gadżetem jest przewód pozwalający na połączenie komputerka z telefonem komórkowym, dzięki czemu możliwe będzie odbieranie oraz wysyłanie informacji. Inne ciekawe dodatki mają pojawić się w najbliższym czasie.

[www.compaq.com](http://www.compaq.com)

### Strzał Sanyo

IDshot 1000Z firmowany przez Sanyo jest hybrydą łączącą w jednym urządzeniu funkcję cyfrowego aparatu fotograficznego oraz kamery wideo. Konstrukcję tę zaprezentowano szerszej publiczności na targach CeBIT, gdzie firma miała swoje stoisko. Matryca zawiera połowa miliona punktów światłoczułych, a czas ekspozycji można regulować w zakresie od jednej dwutysięcz-

## Miętowy dźwięk przestrzenny

# MiNt karta muzyczna 3D PCI

Karty muzyczne praktycznie nie zaskakują już nowymi rozwiązaniami. Ostatnim "krzykiem mody", który został wprowadzony, była pełna obsługa standardu dźwięku Dolby Digital przy odtwarzaniu filmów DVD:

Mike-L



Karta obsługuje funkcje, których nie powstydziłyby się - kosztujące znacznie więcej - produkcje konstrukcyjne.

rowniki przewidziano nie tylko dla systemów Microsoft, lecz także dla takich dystrybucji Linuksa, jak Slackware, RedHat oraz OpenLinux.

MiNt karta muzyczna 3D PCI jest bardzo ciekawą propozycją dla osób poszukujących urządzenia charakteryzującego się dobrymi parametrami oraz bogactwem możliwości, na które nie trzeba wydawać zbyt wielkiej

sumy. □

**MiNt karta muzyczna 3D PCI**

<b>INFO</b>	<b>INFO</b>
<b>Dane techniczne:</b> Procesor: CM18738/C3DX Magistrala: PCI 2.1 Dodatkowe: wyjście dla przedniej i tylnej pary głośników	<b>Dostarczył:</b> Action Sp. z o.o. ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa tel. (022) 836-62-28
<b>Plusy</b> • świetne parametry za przystępna cenę • możliwość podłączenia od czterech do pięciu głośników	<b>Minusy</b> • lekkie szумy na wyjściu
<b>Internet:</b> <a href="http://www.action.com.pl">http://www.action.com.pl</a> <a href="http://www.mint.com.pl">http://www.mint.com.pl</a>	<b>Cena:</b> 50 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu sklepu.

sumy. □

## Liczysie ergonomie



Odpowiednie wygięcie, a co za tym idzie - inne rozmieszczenie klawiszy względem siebie to domena klawiatur ergonomicznych.

techNICK

Nie pomagają także żadne podkładki pod nadgarstki, nawet te żelowe. Aby zapewnić użytkownikom komputerów należy komfort, zaprojektowano więc tak zwane akcesoria ergonomiczne, a są to myszy, i... klawiatury. Konstrukcja o nazwie ART AK-11E na pierwszy rzut oka różni się od klasycznych klawiatur przed wszystkim kształtem. Blok klawiszy literowych podzielono na dwie części i umieszczono je pod pewnym kątem. Jedynie spacja pozostała niemal klasyczna. Dzięki temu uzyskano możliwość takiego ułożenia dloni, by nadgarstki były wyprostowane, a co za tym idzie - nie bolały przy długotrwałej pracy. Jeśli ktoś twierdzi, że to po prostu zbydłego udzielenie, to zapraszamy do lektury artykułów oraz wszelkich innych danych na temat "zespołu cieśni nadgarstka". Ale aby nie straszyć nikogo, musielibyście pracować niemal przez osiem godzin dziennie przez kilka lat, by się go nabawić... statystycznie. Przyznam, że osobiście korzystam ze standardowej klawiatury, lecz po kilkunastu dniach pracy z AK-11E strasznie trudny był powrót do konstrukcji, której używałem do tej pory.

**ART AK-11E**

<b>INFO</b>	<b>INFO</b>
<b>Dane techniczne:</b> Podłączenie: port PS/2 Klawisze: 105 Dodatkowe: ergonomiczny kształt Mechanizm: z klikiem	<b>Dostarczył:</b> MultiOffice Sp. z o.o. 30-300 Kraków ul. Zawala 65 D tel. (012) 262-41-14 faks (012) 262-41-16
<b>Plusy</b> • duże klawisze • ergonomiczny kształt	<b>Minusy</b> • wymaga sporej ilości miejsca na biurku
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ari-multimedia.com">http://www.ari-multimedia.com</a>	<b>Cena:</b> 110 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu sklepu.

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu sklepu.

## Wszystko w jednym...

# Asus V7100 Deluxe Combo

Obecnie, przy zakupie karty graficznej większość z nabywców zwraca uwagę, czy urządzenie jest wyposażone w wyjście telewizyjne. Po co to komu? Hmm... Czasem się przydaje, na przykład w sytuacji gdy chcemy obejrzeć film z DVD na ekranie telewizora czy zapisać swój najlepszy przejazd na trasie rajdu na kasecie video, aby potem pochwalić się kolegom.

Maciej Lewczuk

Zdarzą się też tak wymagający użytkownicy, którzy potrzebują jeszcze tunera telewizyjnego, gdy w pokoju nie mają miejsca i programy oglądają na ekranie monitora. A przecież akcelerator kupujemy głównie po to, by zameczyć go, jak procesor i pamięć komputera, wymagającymi grami. A jeśli na dodatek ktoś jest zapalonym wideoamatorem, potrzebne są przynajmniej trzy karty, by zaspokoić każdą potrzebę. Firma Asus, znana z produkcji wysokiej klasy płyt głównych oraz niezły akceleratorów 3D, zaproponowała jedną kartę, która bez problemu radzi sobie z każdą z wymienionych wcześniej funkcji. Jest to model nazwany Asus V7100 Deluxe Combo. Bazą jest karta wyposażona w układ NVIDIA GeForce 2 MX oraz trzydziestu dwa megabajty pamięci. Projektanci zastosowali dodatkowo moduł tunera telewizyjnego produkowanego przez firmę Philips. Oczywiście, nie zapomniano także o wejściach i wyjściach Audio-Video, dzięki którym można wprowadzać sygnały z kamery lub magnetowidu, jak również nagrywać to, co podawane jest na wyjściu, na kasety video czy oglądać na ekranie telewizora lub projektora. Ciekawostką jest dołączony specjalny moduł, który umożliwia bezproblemowe łączenie urządzeń przewodami wyposażonymi we wtyczki cinch oraz S-Video. Pomiędzy gniazdami znajdziemy jeszcze złącze do podłączenia okularów umożliwiających pogłębienie złudzenia trójwymiarowości obrazu w grach. Obraz 3D jest tworzony osobno dla każdego oka z maksymalnym odświeżaniem ustalonym na 75 Hz dla prawej i lewej strony.

Instalacja nie nastręczała problemów, ponieważ na jednym krążku znajdują się potrzebne sterowniki oraz podstawowe programy do obsługi, czyli Twain (pozwala na przechwytywanie klatek obrazu w programach do obróbki grafiki i zdjęć), Tweak Utility, który umożliwia podkręcenie zegara układu oraz pamięci, Video Security - sprawdzanie obrazu "widzianego" przez kamerę i w razie wykrycia ruchu zaalarmowanie w określony sposób. Live Utility oraz Digital VCR mają za zadanie przechwytywanie obrazów, z tą jednak różnicą, że VCR można ustawić w taki sposób, aby nagrywanie włączało się po określonej porze. Standardowo instalowane są także aplikacje do oglądania obrazów w trzech wymiarach oraz oglądania telewizji. Ta ostatnia opcja umożliwia przechwytywanie audycji z anteny oraz z pa-

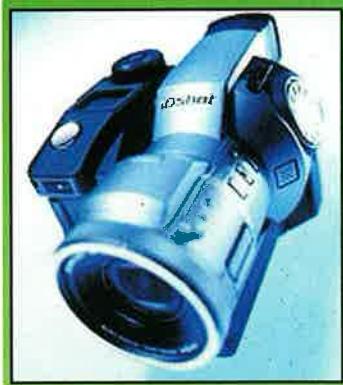
mail 4. Ponadto AsusDVD 2000 pozwala na odtwarzanie filmów zapisanych na krążkach DVD, rozrywkę za zapewnienia dołączona gra Soldier of Fortune.

Asus V7100 Deluxe Combo jest prawdziwym centrum multimedialnym dostarczającym możliwości gry, obróbki video oraz oglądania telewizji i filmów DVD na ekranie komputera, jak i telewizora. Jeśli wszystkich tych opcji potrzebujecie, to karta Asusa jest po prostu niezbędną.

## Asus V7100 Deluxe Combo

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu sklepu.

## Nowości Sprzętowe



nej do szesnastu sekund. Dane magazynowane są na dyskach magneto- optycznych, których pojemność wynosząca 730 MB pozwala na zapis kilku tysięcy zdjęć lub nawet dwóch godzin sekwencji wideo. Dane wymieniane są z komputerami poprzez interfejs FireWire lub USB. Cena tego cacka ma oscylować w granicach trzech tysięcy marek niemieckich.

[www.sanyo.com](http://www.sanyo.com)

### Przyłącz mu... palcem



Technologie biometryczne znajdują coraz szersze zastosowanie w dziedzinie ochrony danych oraz sprzętu komputerowego. W Stanach Zjednoczonych ginię cyganki tygodniowo bardzo dużą liczbą przenośnych komputerów typu notebook, gdyż wiele osób preferuje pracę poza biurem lub podczas podróży. Zabezpieczenie programowe już dawno przestały skutecznie odstraszać potencjalnych złodziei. Teraz coraz częściej identyfikacji użytkownika dokonuje się za pomocą specjalnych czytników rozpoznających kształty linii papilarnych. Firma Toshiba stworzyła bardzo ciekawe urządzenie tego typu - do jego instalacji nie są potrzebne żadne specjalne sposoby montażu, gdyż wykonano je w formie karty PCMCIA. Dzięki temu praktycznie każdy może wykorzystać to rozwiązanie w swoim notebooku. PC Card Fingerprint Reader zawiera całkiem dobrze oprogramowanie, dzięki któremu możliwe jest rozpoznanie wielu użytkowników, a co za tym idzie - ustalenie restrykcji dotyczących dostępu poszczególnych osób do danych zgromadzonych na dysku twardym. Producent, zachowując swoją konstrukcję, twierdzi, że nie można oszukać czytnika, gdyż w pewien okres tajemniczą produkcję - sposób urządzenie rozpozna, czy obiekt dotykający karty to skóra, czy nie.

[www.toshiba.com](http://www.toshiba.com)

# CD-Action

# za darmo?

TAK! W prenumeracie!



8/2001 + 9/2001 + 10/2001 + 11/2001 = 0 zł

Kupując roczną prenumeratę, otrzymujesz 4 numery za darmo!

12 x 13 zł = 156 zł	oszczędzasz 66,00 zł
6 x 14 zł = 84 zł	oszczędzasz 27,00 zł
3 x 15 zł = 45 zł	oszczędzasz 10,50 zł

#### Jak zamawiam prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanym i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędny lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratormi CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżkiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: prenumerata rozpoczynająca się od sierpnia opłacamy najpóźniej do 15 czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
- Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

#### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.  
tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 18 41.  
e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

#### Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, lagam w ręce na kolana - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Was prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypimy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!



**Jak kupić Numery Archiwalne?**

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.

Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

**UWAGA:** Dysponujemy numerami 6,10,11,12/99 i wszystkimi z 2000 oraz 1, 2, 3, 4, 5/2001.

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

**PIN**

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z firmami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 433). Oświadczenie, że w momencie zamawiania prenumeraty nie posiadam moich danych osobowych.

**Wysyłaj archiwalia na CD-Rom**

CDA z DVD nr1

CDA z DVD nr2

CDA z DVD nr3

CDA z DVD nr4

numer archiwalne

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł	gr.	groszy	jak wyżej
stowarzyszenie	złotych		
wpłacający			
Dokładny adres			
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000			
pobrano opłatę			
stempel			
podpis przyjmującego			

Pokwitowanie dla banku

zł	gr.	groszy	jak wyżej
stowarzyszenie	złotych		
wpłacający			
Dokładny adres			
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000			
pobrano opłatę			
stempel			
podpis przyjmującego			

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł	gr.	groszy	jak wyżej
stowarzyszenie	złotych		
wpłacający			
Dokładny adres			
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000			
pobrano opłatę			
stempel			
podpis przyjmującego			

Pokwitowanie dla poczty

zł	gr.	groszy	jak wyżej
stowarzyszenie	złotych		
wpłacający			
Dokładny adres			
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW Nr 11201665-124908-130-3000			
pobrano opłatę			
stempel			
podpis przyjmującego			

# CD-Action

## DVD#3

### już w sierpniu!

Zapraszamy do przedpłaty na trzecią edycję **CD-Action z DVD**.

Sierpniowe wydanie czasopisma CD-Action będzie dostępne w dwóch wersjach. **Wersja z 3. CD**, jak zwykle do nabycia w kioskach, salonach z prasą i Empikach na terenie całego kraju.

Wersję **DVD** będzie można znaleźć **JEDYNIE** w Empikach i eleganckich salonach z prasą.

Wszystkim chętnym, którzy obawiają się, że nie będą w stanie znaleźć swojego CD-Action DVD w normalnych punktach sprzedaży, **wysyłamy je pocztą**.

Prosimy o dokonanie przedpłaty na blankiecie przekazu zamieszczonego w tym numerze CDA.

**UWAGA!** NIE WYSYŁAMY EGZEMPLARZY PROMOCYJNYCH CDA DVD#2 ZA 1 ZŁ OSOBOM, KTÓRE NIE WPŁACIŁY 27,50 ZŁ ZA CDA DVD#3!



# CDA 8/2001

## CDA 3xCD



## CDA DVD#3 + 1 CD z pełną grą

- kioski
- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji

- salony prasowe
- Empiki
- wysyłka z redakcji

**UWAGA! Pierwsze 500 osób, które wpłacą 27 zł 50 gr. na trzecią edycję CDA DVD, mogą otrzymać dodatkowo 2 egzemplarze CDA DVD#2 za 5 zł. Proszę na przekazie zaznaczyć w tym celu dodatkowe pole!**

**Razem: CDA DVD #3 + #2 = 32,50 zł**

## ACTION EXCHANGE

Przypominamy, że zabawa Action Exchange zakończyła się na numerze CD-Action 5/2001. Wszystkim uczestnikom dziękujemy i zapraszamy do drugiej edycji już wkrótce!



czy stwierdzenie, że to był żart, wtedy nie pomaga! A jeśli myślisz, że młody wiek uratuje was przed karą, to pomyślejcie o poprawczakach, kuratorze sądowym, nadzorczy policyjnym, problemach w szkole, grzywnach, które będą musieli spłacić wasi rodzice, no i utraci ukochanego sprzętu. (A przy okazji dowałam wam wtedy paragraf o piractwie, bo pewnie coś w szufladach i na HDD znajdują...) Więc jak ktoś jeszcze wpadł na tak głupi pomysł, to niech czym przedżej walnie się bardziej mocno w głowę i zapomni o tym raz na zawsze. (Nie wspominając, że taka podraba jest bardzo prosta do wykrycia, więc szansa wpadki jest ogromna.) Ludzie... MYŚLICIE!!! To naprawdę nie boli.

## Bez serc, bez ducha...

Wyskoczę do was z jedną refleksją - czy nikt już nie patrzy na JAKOŚĆ gier? (...) Po co sięga teraz człowiek, który na stanie dostaże PIII 600 MHz, 64 MB RAM? Po Diablo II, Quake'a III, Dowolna Dzisiaj-sza Gra [tutaj numer większy od 2]. (...) Teraz grom brakuje tego CZEKOŚ. Nie wiem, co to jest, ale po sesji 2 godzin przy Q3, którego jestem wielkim fanem, potrafię zachwycać się takimi rzecząmi, jak Prince of Persia czy First Encounters. (...) Może po prostu teraz ludzie nie znają gier z tym CZYMS, a może takowych po prostu nie ma. Gry powstają w pośpiechu, w pogoni za kasą, bez optymalizacji etc.; czasem zastaniam się, czy ktoś je w ogóle testuje przed wydaniem. I efekty widać.

Oviraptor z Rzeszowa

## Woman's Corner :

[Zgodnie z życzeniem części dziewczyn kącik Girl's Corner został rozwijany jako szwiniestyczno-męska-swińska prowokacja oraz dyskryminacja. W jego miejsce powołaliśmy poprawny politycznie Woman's Corner, czyli w skrócie WC :).]

To, co piszę w tym mailu, jest w 100% autentyczne i pragnę być potraktowana poważnie. Myślę, że z tym, co teraz powiem, spotykanie się rzadko, a może i wcale; otóż jestem PIRATEM. : -O!! (...) Waszą gazetę kupuję już od jakiegoś czasu. Zastanawiacie się, po co? Otóż czerpię z niej informacje, które w dużym stopniu ułatwiają mi sprzedaż i dystrybucję gier i innych programów. Tak, tak - pomagacie pir@tom. (...)

Dziecię, w takim razie należy aresztować np. wszystkich producentów dresów i kijów baseballowych lub też sprzedawać takie pisma jak CDA tylko tym, którzy mają świadectwa moralności od proboszcza i komendanta policji w ich mieście/miejscowości? Nie wstrząsnęłam, jeśli na to liczyłaś. CDA to sporo zadrudnionych karterek + CD-ki. Jak je wykorzystasz, to już tylko twoja i twojego sumienia sprawą. Ponadto nasze reki są długie :). Zatem na giełdach widzimy raczej inne pisma wykładane w roli "co nowego u nas na stoisku"...

Ludzie! Powiedzieć, kto was każe ode mnie kupować soft? SAMI DO MNIE PRZYCHODZIECIE.

...powiedział dealer, podając herę narkomanowi i inkasując kasę. Tylko co to ma do rzeczy? Nie przychodziły by do ciebie, gdyby nie wiedzieli, że masz kradziony towar na sprzedaż.

Mój kuzyn Was kocha! Co robić? Chęp?

Też się zakochać.

Jak Wy to robiście, że chce się Wam tyle pisać?

Płacą nam za to i mamy kredyty do spłacenia. :) A tak poważnie - kochamy swoją pracę. Trudno uwierzyć? Cóż... Prawda jest często rzeczą, w której najtrudniej uwierzyć.

Pewnego razu gdy szlam do szkoły [autorka mieszka w Niemczech], zobaczyłam pismo z identyfiką taką okładką, jak wasz nr listopadowy, i dość podobna nazwą - PC Action. Wytlumaczcie mi to?

Albo Niemcy nas plagiatują, albo po cichu dokonaliśmy zdradzieckiej agresji na Bundesrepublik...

Fachu? Powiedz raczej: kradnę od trzech lat... Aby nakarmić dwoje dzieci przez miesiąc, nie trzeba gigantycznej kasę, nawet gdyby się je karmiło wyłącznie kawiorem. Stąd jeśli zarabiasz na tym wspomnianą dużą kasę, to znaczy, żecale gadanie o głodnych dzieciach to tylko ścema. (Co to za matka, że się dzieciom zaśmiała?) Przez trzy lata kobieta - młoda i obyta z kompem - nie może znaleźć pracy? Doprawdy? No chyba że "praca" to dla ciebie 1000 zł na dzień i żeby się nie przemęcać". Wiesz, ja takiej pracy nie mogę znaleźć od początku swego życia. Ale jakoś nie siedzę na giełdzie...

Umiecie po niemiecku? Sprawdzimy: Warum seid ihr so Cool?

Monika from Hamborg :)

Hmm? Hande hoch!!! Meine Gott, das ist plot! (wspomnienie narciarza). Hans und Helmut trinken wermut? Ja, ja... se robimy? Jawohl und naturni! :).

(...) Wkurzają mnie te wieczne narzekania (...), nietole-

rnica i brak taktu [niektórych czytelników - Smgi]. A podrapcie jeża w dzynzel - może Wam będzie lepiej! stOpka (Karolcia z Opolu)

Cha, cha! Nieźle :))). I thx za te dwie gumy (do żucia, jakby ktoś się niezdrowo podniósł). Do dziś na pamiątkę nosimy je we włosach (w nosie).

## Poważnie o AR

[Ziewnięcie wywołane ogramem do boku argumentem]. Jak niby jesteś "mniejszym złem", skoro broniś gracza atakowanego przez "wątpliwie tytuły" - toż to właśnie sprawiasz, że on kupuje ich WIECEJ! Piracka argumentacja jest jak pirackie gierki - często się sypię i często to tylko wersja beta prawdziwej idei :).

Mój syn - 14 letni Czarek - od listopada 1996 roku zapoczątkował swoją wielką fascynację waszym pismem (przypadkowo dostał je od kolegi). Mogę spokojnie powiedzieć, że od samego początku stał się maniakiem CD-Actiona. Od wielu lat każdy miesiąc zaczyna się dla niego nie od pierwszego, lecz od dnia, gdy w kiosku może wreszcie kupić Wasze pismo, oczywiście z kązkiem z wielodniowym wypredzeniem, i w napięciu oczekuje na ten moment. Angażuje całą rodzinę w poszukiwaniu. Jest chłopakiem bardzo rozsądnym, w szkole idzie mu doskonale, lecz nie należy do "typów sportowych". Ubolewam nad tym, że większość czasu spędza w domu, oczywiście przy komputerze. Dzięki "magii waszego pisma" choć parę dni w miesiącu my syn bardziej się uaktywnia fizycznie. Znając termin wydania miesiącznika, rozpoczęnia swoje wędrówki... Moment upragnionego zakupu śmiało mogę porównać do wielkiej wygranej. Jesteśmy dla niego wielkimi autorytetami w różnych sprawach. [Boże, wspominając mu :). Smgi]. Od kiedy pamiętam, pytany o to, kim chce być w życiu, odpowiadał: "Redaktorem w CD-Actionie". Zdaje sobie sprawę, że jeszcze trochę czasu przed nim, ale znając jego twórczą upór, na waszym miejscu zaczęłbym szukać "miejscze przy stole". A tak w ogóle - czasem Wam zazdroszczę, że macie w sobie tyle magii i takich wielbicieli.

Stara, ale jara [papery]

Magii? Mówcie mi Potter :). A wielbicieli to mamy najróżniejszych. Niektórzy bym wrogowi nie życzył. :) A tak poza tym - pozdrawiamy serdecznie i... zapraszamy. :) Kto wie, może kiedyś będziemy razem pracowali. :)

(...) Mam 13 lat (...) W waszym teście IQ nabiłam 141 pkt., a więc o 3 więcej od Smugglera. Czy to wystarczy, aby zostać jego szefową, czy też muszę poczekać, az podrosnę?

Karolka

Po pierwsze, lepszy od mojego wyniku uzyskał nawet chomik Alfred, który losowo naciąkał klawisze podczas testu (tażąc po klawiaturze), więc chwalić się nie ma czym. Po drugie - podrośnię. Za jakieś minimum trzy lata z chęcią oddam się w Twe ręce :).

Mój kuzyn Was kocha! Co robić? Chęp?

Też się zakochać.

Jak Wy to robiście, że chce się Wam tyle pisać?

Płacą nam za to i mamy kredyty do spłacenia. :) A tak poważnie - kochamy swoją pracę. Trudno uwierzyć? Cóż... Prawda jest często rzeczą, w której najtrudniej uwierzyć.

Pewnego razu gdy szlam do szkoły [autorka mieszka w Niemczech], zobaczyłam pismo z identyfiką taką okładką, jak wasz nr listopadowy, i dość podobna nazwą - PC Action. Wytlumaczcie mi to?

Albo Niemcy nas plagiatują, albo po cichu dokonaliśmy zdradzieckiej agresji na Bundesrepublik...

Umiecie po niemiecku? Sprawdzimy: Warum seid ihr so Cool?

Monika from Hamborg :)

Hmm? Hande hoch!!! Meine Gott, das ist plot! (wspomnienie narciarza). Hans und Helmut trinken wermut? Ja, ja... se robimy? Jawohl und naturni! :).

(...) Wkurzają mnie te wieczne narzekania (...), nietole-

zynku:)). Może jakaś rewolucja? Problem leży w rzadkości, a raczej w częstotliwości ukazywania się CDA, a co za tym idzie - AR. Brak interakcji, jak sądże. Tzn. interakcji ciąglej, stałej, permanentnej. Głos raz w miesiącu - to będą raczej jednorazowe wypowiedzi niż opinie przygotowane na odpowiedź i długotrwały dyskusję. A skoro formuła AR i CDA jako miesięcznika nie pozwala na to - trzeba coś wymyślić:

ronin, Carlsberg:)

Ba - tylko co? Macie jakieś propozycje? Netowcy mogą choć wysłać maila, na które odpowiadamy (w miarę możliwości) - ale co zrobić z ludźmi nie mającymi dostępu do netu?

## Zdrowy programista :

I znów nasunęło mi się parę myśli związanych z "podupadaniem" AR. Może to nie jest właściwe słowo - zgoda - ale kiedy większość listów przedstawia całkowicie bezsenzowną krytykę, nieuzasadnioną, zwierzącą nienawiść, to chyba sami przyznacie - nie jest dobrze. Stąd też może zmiany w odpowiedziach - tylko czasami z wpływem niektórych ludzi na Was daje się we znaki innym... którzy na to zbytnio nie zasłużą. Ja rozumiem, że częściowo myślę zbyt głęboko, ale z całą pewnością kilku/kilką czytelników ma frustracje związane z tym, że powiązaliście się z "Anglikami" - czyli złem tego świata, bo jedynym słusznym narodem jest Naród Polski. A czytelnicy wyznający kult "dobre, bo polskie", rzucający bluzgami na wszysko, co z zagranicy, to, okazuje się, wcale nie na nacjonalistów - tylko patrioci. (...) Ja rozumiem, że niektórzy nie mogą strawić, że kupując pirackie kopie programów popelniają przestępstwo i muszą w jakiś sposób oczyścić się z zarzutów (...), w tym celu często atakując CDA jako kompanów "nienazartych prezesów" (i zapewne jeszcze bardziej nienazartych dystrybutorów). Rozumiem też problemy rodzinne dorastających młodzieży, która musi jakoś odreagować - i pisze listy, gdzie nieocenzurowane pozostały tylko przeciwnicy. Ale nie rozumiem, dlaczego Wy to drukujecie.

Dlatego, że WY (czytelnicy) je piszcie. Powtarzamy WIELO-KRÓT-NIE, że nie staramy się wyluskać z masy korespondencji tylko listów madrych, grzeczych i po prawnych politycznie. My jesteśmy jak sejsmograf - rejestrujemy (Wasze nastroje). Jesteśmy jak obiektywny reporter w TV - pokazujemy, co myślimy i jak myślimy typowy czytelnik/człowiek. Stale też powtarzamy, że przemilczenie problemu nie sprawia, że przestaje on istnieć. Stąd sporo brudów na famach AR. Stąd niezbyt piękny - ogólnie mówiąc - język niektórych listów, czy jakieś kosmiczne, piramidalne bzdurne zarzuty. Wypchanie śmieci pod dywan i sztuczne wygładzanie stylu tych listów być może sprawiło, że lektura AR byłaby przyjemniejsza - ale czy miałaby sens? Znacie pojęcie "wioska potomkinowska"? (Czyli sztuczna wioska stworzona tylko po to, by caryca zobaczyła, jak fajnie i miło żyje się rosyjskim chłopkiem pod jej panowaniem.) Nie chcecie zmienić AR w coś takiego.

Owszem, może czasami coś uszwiadomicie - ale subtelnego krytyka zazwyczaj nie dotrze, a terapia wstrząsowa może wzbudzić tylko jeszcze większą niechęć i agresję.

Czyli co - nie reagować? Niech sobie taki chłopczyńca poplubią i idzie z przekonaniem, że pół redakcji to łapówkarze, reszta złodzieje, a wszyscy czytelnicy, którzy nie myślą jak on, to @#@? Nawet jeśli takiego listu nie "druknijemy", to jego autor nadal będzie tak myślał. (A jego list nie "druknijemy", bo sama prawda tam była i stochryliły!). Ale gdy usłyszysz, jak iluś tam obyczajów ludzi polewa z jego opublikowanej wypowiedzi, to może w tebku zacznie coś kiełkować: zacznie myśleć (myśleć! - TO-NIE-BO-LI), że coś może nie tak mu się wydawało, skoro tylu ludzi się z tego śmieje?

Ale chyba nie o to w tym wszystkim chodzi. Moja teoria zakłada związek potrzeby akceptacji z potrzebą rozgłosu. Jeśli serwini mordery mordują dla uzyskania jak największej liczby zabójstw (odnotowano co najmniej kilka takich przypadków), to czemu nie napisać (czekolików...), żeby stać się "sławnym"? Schemat wygląda tak: delikwent pisze list - jak najbardziej prowokujący - czytacie - czujecie potrzebę "obrony" - ratunek dumy? Uświadomienie błędów? Nieważne - list jest wydrukowany, jest dłuża odpowiedź, cel jest osiągnięty.

Niewątpliwie jest to jakaś metoda. Ale po pierwsze - staramy się odświeżać ewidentne podpuchy. Po drugie - też mi stawa. Wyważasz, że taki X potem radośnie biega z CDA po podwórku, wrzeszcząc: "patrzcie, patrzcie, na jakiego durnia wyszedłem?"

I stąd zmieniające się proporcje - coraz więcej chłopów, coraz mniej listów, z których można się bezstresowo ponajbabić. Problem w tym, że oprócz tego działań typu AR może braknąć żywotności - jak sami stwierdziliście - było coś z nabojsami z kończącego się maga-

opakowaniach po niedojedzonej pizzy, które od wiosny 2000 leżą obok mego biurka. Pomrukuję niczym kot, gdy się ją głaszcze po serze :). (Mirrau:))

## Tylko się pociąć...

Jestem w technikum na Systemach Komputerowych i w głównym zawodowym przedmiocie przygotowuję prezentacje multimedialne na takie tematy, jak np. komprezja audio, tworzenie stron internetowych, pliki wideo, konwersja grafiki, obiekty 3D itp., itd. Dzisiaj po zakończeniu serii prezentacji pani profesor, ku mojemu niepohamowanemu zdziwieniu i oburzeniu, oświadczyła, że w żadnym wypadku (mówiąc o tak stanowczym i chamskim głosem, że adrenalina mi się podniosła) to, co robiliśmy w ramach prezentacji, nie może wyjść poza mury szkoły, że nie mamy prawa(!) umieszczać NASZYCH prac, które brały udział w pokazie, (...) ani w Internecie, ani gdziekolwiek indziej! Powiedziała (krzyczała), że ugodzi do we wszelkie prawa, w jej prywatności, że zakazuje nam kategorycznie, groziła kryminalnym i nie pamiętam co jeszcze. (Fakt, była na jednym z filmów nagranych kamerą w klasie.)

Nie miała do tego NAJMNIĘJSZYCH praw. No, może poza tym filmkiem.

Jak usłyszałem, że (...) to NIELEGALNE, dosłownie mną zatrząśnięo. A wiecie dlaczego? Dlatego, że w całej szkole - na kilka pracowni komputerowych - nie ma chyba ani jednego legalnego programu, a nauczyciele proszą uczniów, czy nie mogliby pożyczyć im płyty z Windowsami, Office'em czy, cytuje, "z gry, które po zainstalowaniu nie wymagają płyty", zupełnie otwarcie. (...) A w ww. pani o Systemów każe każdej grupie po zakończonej prezentacji nagrać sobie na płytę wszystkie programy, z których korzystali, jakby to było zupełnie normalne. (...) I wiecie co? Ja je na to, że jeśli mówi o prawie i legalności, to w takim razie nie możemy nagrać jej na płytę żadnego programu, bo to jest właśnie nielegalne i w ten sposób lamiemy prawo. (...) Ze to oznacza, iż szkoła uczy łamania prawa, propaguje piractwo i każe kraść. Wciele, co odpiera pani. (...) Ze ona nie widzi w tym żadnej kradzieży (...), że gdybyśmy chcieli być legalni, to bylibyśmy zacofani i taacy za tyłu. Po czym chwyciła mnie za ramię, zawałała całą klasę (już była przerwa) i oświadczyła, że ja zaofrowałam się jako sponsor. (...) Jacy mają być ludzie, jeżeli szkoła daje taką przykład i tak naprawdę uczeń musi wychowywać nauczyciela!!!

Tylko się pociąć... Normalnie ręce opadają :). Tą panią powinien się wręczyć zainteresować prokurator. Ta pani DEPRAWUJE młodzież i naktanią - wręcz przymusza - ją do przestępstwa...

## Kasia z Łagiewnik

Jeśli pamiętacie ja i jej list... Zą zgodą Kasi udostępniamy jej e-mail: kate33@wp.pl.

## Ulepszenie CDA

Info Recenzji jest po prostu brzydkie. Brak mu intensywnych kolorów (czerwieni, żółtego itd.).

Ono ma pełnić rolę informatora, a nie ładnie wyglądać (naturalnie jedno nie wyklucza drugiego). Postawiłyśmy na maksymalną prostotę i czytelność.

Gdyby tekst w Pomocej Dloni rozciągać na całą szerokość strony, to zmieściłby się więcej anonsów (dotyczy to też innych działów: Suflera, Świnki, Recenzji i innych).

Nie da rady ze względów technicznych. Ponadto rozmaitymibyście druk palcami przy przewracaniu kartek i śmieci; coś jak małpa zaciągająca się papierosem. Jak czytam np. "już nie rzyjesz - Killer z Brachlowic Wzdłużnych", napisane dzieciętnym charakterem pisma, to trudno o powagę :).

Robicie w Świnie więcej działań typu "Gra story" o kultowych gerkach.

W miarę możliwości...

Programy multimedialne. Po co to w ogóle opisujecie? Moglibyście w każdym numerze opisać przynajmniej jeden program bliurowy lub graficzny.

THE UK'S BEST-SELLING PS2 MAGAZINE

# PlayStation®2

OFFICIAL MAGAZINE-UK

THE UK'S BEST-SELLING PS2 MAGAZINE

## PlayStation®2

OFFICIAL MAGAZINE-UK

**CRAZY TAXI**  
WHY SEGA'S QUEASY RIDER IS THE PLAYSTATION 2'S FASTEST GAME YET



**"ACHTUNG, BABY!"**  
Inside Commandos 2 and the battalion of WWII games invading your PS2

**RETURN OF THE LIVING DEAD**  
Zombie thriller Resident Evil Code: Veronica revealed plus Devil May Cry

**NEV**  
SEGA'S HIDDEN & ESCAPE FROM M...

**FERRARI 3**  
And - yes! - BATTLE

**20+ PAGES OF THE BEST REVIEWS**

CRAZY TAXI/MDK2: ARMAGEDDON/KENGO: MASTER OF BUSHIDO  
RING OF RED/FORMULA ONE 2001/OPERATION: WINBACK  
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC/KURI KURI MIX/MORE

Issues seven/may 2001/uk £5.99  
future media  
9 771472 312007



## CZY BĘDZIE POLSKA EDYCJA?

Stany Zjednoczone,  
Wielka Brytania i Zachodnia Europa  
są od kilku miesięcy świadkami  
niebywałe popularności tego czasopisma.

Czy to możliwe,  
że już niebawem ukaże się  
**polska edycja**  
najlepszego magazynu konsolowego  
z płytą DVD?

Sami sprawdzicie,  
czy można się od niego oderwać!



# TIPSY



## FI Championship Season 2000

Edytuj plik swojego gracza (xxx.PLR, gdzie xxx to nazwa twojego gracza), odszukaj [GAMEOPTIONS] i dodaj poniżej (\*):

[GAMEOPTIONS]

**REWARD\_Medical\_and\_Safety** = 1  
**REWARD\_2\_Seaters** = 1  
**REWARD\_ThemeArt** = 1  
**REWARD\_CertificateLevel\_0** = 1  
**REWARD\_CertificateLevel\_1** = 1  
**REWARD\_CertificateLevel\_2** = 1

(\*) - zrób sobie wcześniej kopię tego pliku!

## Fate Of Dragons

Uwaga - kody alternatywne. Jeśli tamte nie chciały działać, spróbuj z tymi!

Naciśnij [Enter] i wpisz:

!om+superman! - god mode (najpierw wybierz jednostkę!)  
 !om+gonzales! - przyśpiesza grę  
 !om+icanseeagain! - odkrywa mapę  
 !obj+moolah! - daje złoto  
 !obj+splitter! - daje drewno  
 !obj+chips! - daje zboże  
 !obj+piggy! - daje jedzonko  
 !obj+ingboard! - daje żelazo  
 !obj+booze! - daje wino

## Half-Life Counterstrike

Wejdź do konsoli (o ile macie ją uaktywnioną!) i wpisz: **sv\_cheats 1**. To włącza cheat-mode'a. Teraz już możesz wpisać:

**impulse101** - 16000 \$  
**give spaceweapon\_awp** - arctic sniper rifle  
**lambert -1.0001** - widzisz wszystko bez lataki  
**cl\_forwardspeed 999** - szybciej biegasz do przodu  
**+reload** - auto-reload  
**mp\_c4timer [1-100]** - nastawiasz zapalnik ładunku C4  
**changelevel [nazwa mapy]** - skok na level o danej nazwie  
**give weapon\_[nazwa broni]** - dostajesz broń o określonej nazwie - np. **give weapon\_ak47**

**Lista broni:** AK-47 weapon\_ak47; Benelli xm1014 weapon\_xm1014; C4 weapon\_c4; Colt M4a1 carabine we-

**Tipsy o nieznanym działaniu:** mass production; gimmel five; time flies; good to go; feeling fine; overpopulation; griff shadow; faction free; there is no spoon; the end is near; i repent; endgame; already.

## Majesty The Northern Expansion



Naciśnij [Enter] i wpisz:

**VICTORY IS MINE** - wygrałeś!  
**I'M A LOSER BABY** - przegrałeś!  
**CHEEZY TOWERS** - ogólna dostępność czarów :)  
**RESTORATION** - wszyscy w drużynie są uleczeni...  
**REVELATION** - widzisz WSZYSTKO!  
**FILL THIS BAG** - 10 000 kasy  
**NOW YOU DIE** - giń!!!  
**GIVE ME POWER** - możesz posługiwać się każdym czarem (masz energię na to)  
**BUILD ANYTHING** - budujesz, co chcesz  
**FRAME IT** - liczba FPS

## Outlive

Naciśnij [Enter] i wpisz:

**#CAN I PLAY WITH MADNESS** - god mode  
**#FEAR OF THE DARK** - odsłania mapę  
**#FORTUNES OF WAR** - dodaje kasy  
**#BE QUICK OR BE DEAD** - szybkie budowanie/badanie/konstruowanie

## Pro Rally 2001

Wpisz się jako (nazwisko gracza):  
**IVAN LLANAS** - dostępne wszystkie tryby treningu  
**BUIN** - dostępne wszystkie "championshipy"  
**RICITOS** - wszystkie tryby arcade'a  
**PAC** - 10 sekund kary zamiast 5  
**ALCAPARRA** - masz dwa razy więcej czasu na naprawy  
**NASTYMD** - a to tylko dla orłów i asów

## Kohan

Naciśnij [Enter] i wpisz:

free gold

hoody hoo

speed it up

unpleasant dreams

yeahbam

show GRID

show CONTROL

show SUPPLY

show GUARD

show POPULATION

show DAMAGE

show FOG

show

**CHOUNI** - dziwnie wpływa na przeciwników

A to wpisz podczas gry:

**TORPEDONOW** - lepsze przyśpieszenie  
**2YOUNG2DIE** - lepsze hamowanie  
**IHATEDAMGS** - brak uszkodzeń  
**REPAIRMEPZ** - naprawa na ręki :)  
**SICILIANDV** - autopilot  
**NLSMANDELA** - freedom mode  
**NPVITAMINC** - brak kar  
**CREDITCARD** - 280 sekund na naprawy w championship

## Serious Sam

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz:

**please god** - godmode  
**please giveall** - masz wszystko  
**please killall** - zabija wszystkich wrogów  
**please open** - otwiera drzwi itp.  
**please tellall** - ???  
**please fly** - latamy  
**please ghost** - przenikanie przez ściany  
**please invisible** - niewidzialność  
**please refresh** - odnawia energię

## Star Trek: Away Team

Wpisz podczas misji:

**cheater** - aktywizuje cheat mode'a  
**medic** - udziawia drużynę iwin - wygrałeś misję!

## Star Wars: Battle for Naboo

Naciśnij [Enter] i wpisz:

Idź do Options i w Passcodes wpisz co poniżej (powinieneś usłyszeć dźwięk, o ile wszystko poszło zgodnie z planem).

**JHGNRGAS** - dostęp do wszystkich leveli  
**FMRYLDAD** - Dark Side level  
**EOWXZGAS** - zdjęcie ekipy  
**DIWMZIAR** - credits  
**HRDTOKIL** - zaawansowane osłony  
**RQRACAO** - dostajesz AAT  
**LFZWKXAA** - nieskończone życie  
**XFIYBAY** - SwampSpeeder  
**JOBXXFAI** - art gallery  
**RECTVBAH** - concert hall  
**CXJSJMAA** - zabijasz każdego jednym strzałem  
**RICITOS** - wszystkie tryby arcade'a  
**PAC** - 10 sekund kary zamiast 5  
**ALCAPARRA** - masz dwa razy więcej czasu na naprawy  
**NASTYMD** - a to tylko dla orłów i asów

# www.fajny.pl

Wkrótce będziemy wspomnieniem! Po 5 latach wreszcie likwidujemy sklep w D. H. "Kameleon" we Wrocławiu!

## GRY

**Adas i Pirat Barnaba 2** ..... 69.  
**Age of Empires II** ..... 165.  
**Anna 1602 PL** ..... 69.  
**Asterix i Obelix kontra Cesar PL** ..... 65.  
**USAF** ..... 49.  
**Atlantis 4CD PL** ..... 39.  
**Baldur's Gate + miejsce SCB PL** ..... 75.  
**Baldur's Gate 2 - miejsce SCB PL** ..... 75.  
**Baldur's Gate II 5CD (mieszanka+mapa)** ..... 155.  
**Battle Isle IV 3CD PL** ..... 95.  
**Bilbo** ..... 25.  
**Black & White PL** ..... 135.  
**Blade Runner 4CD** ..... 49.  
**Brytyjka** ..... 75.  
**C & C Red Alert 2** ..... 125.  
**Carmageddon TDR 2000** ..... 95.  
**Catan PL** ..... 85.  
**Championship Manager 2000/01 135.**  
**Chessmaster 8000 2CD** ..... 125.  
**Close Combat 5: Invasion Normandy** ..... 19.  
**Call of Duty 2 PL** ..... 95.  
**Commandos 2** ..... 135.  
**Commandos Ammopack** ..... 95.  
**Cossacks - European Wars PL** ..... 95.  
**Crime Cities 2CD PL** ..... 65.  
**Croods of Might & Magic PL** ..... 75.  
**Cyberpunk 2 Prey Cross** ..... 75.  
**Delta Force - Land Warrior** ..... 35.  
**Destruction Derby 2** ..... 18.9.  
**Devil Inside 2CD PL** ..... 19.9.  
**Diablo 2 4CD PL** ..... 65.  
**Diablo 2: Pan Złoszczenia** ..... 76.  
**Drakula: Zmarwychstanie 2CD PL** ..... 49.  
**Dungeone Keeper 2 PL** ..... 49.  
**Earth 2140 + misje** ..... 19.9.  
**Earth 2140 2CD PL** ..... 85.  
**Earthworm Jim 3D PL** ..... 65.  
**Emergency PL** ..... 95.  
**Enemy Engaged** ..... 95.  
**Ergo Universalis PL** ..... 95.  
**Evil Islands 3CD PL** ..... 95.  
**Fallout Tactics 3CD PL** ..... 85.  
**Faraon + Kleopatra** ..... 125.  
**Encyklopedia Egiptu PL** ..... 125.  
**Fifa 2001** ..... 75.  
**FreeSpace: Wielka Wojna 2CD PL** ..... 49.  
**Giant's Ohyata Kabuto PL** ..... 155.  
**Graffiti** ..... 35.  
**Graffiti PL** ..... 75.  
**Graffiti Pantera** ..... 95.  
**Graffiti Pantera 4CD PL** ..... 95.  
**Graffiti PL** ..... 75.  
**Graffiti z Dzikim Wschodem** ..... 125.  
**Gry bez przemocy** ..... 25.  
**Gry dla 3dzia** ..... 25.  
**Gry dla 4dzia** ..... 25.  
**Gry dla 5dzia** ..... 25.  
**Gry dla 6dzia** ..... 25.  
**Gry dla 7dzia** ..... 25.  
**Gry dla 8dzia** ..... 25.  
**Gry dla 9dzia** ..... 25.  
**Gry dla 10dzia** ..... 25.  
**Gry dla 11dzia** ..... 25.  
**Gry dla 12dzia** ..... 25.  
**Gry dla 13dzia** ..... 25.  
**Gry dla 14dzia** ..... 25.  
**Gry dla 15dzia** ..... 25.  
**Gry dla 16dzia** ..... 25.  
**Gry dla 17dzia** ..... 25.  
**Gry dla 18dzia** ..... 25.  
**Gry dla 19dzia** ..... 25.  
**Gry dla 20dzia** ..... 25.  
**Gry dla 21dzia** ..... 25.  
**Gry dla 22dzia** ..... 25.  
**Gry dla 23dzia** ..... 25.  
**Gry dla 24dzia** ..... 25.  
**Gry dla 25dzia** ..... 25.  
**Gry dla 26dzia** ..... 25.  
**Gry dla 27dzia** ..... 25.  
**Gry dla 28dzia** ..... 25.  
**Gry dla 29dzia** ..... 25.  
**Gry dla 30dzia** ..... 25.  
**Gry dla 31dzia** ..... 25.  
**Gry dla 32dzia** ..... 25.  
**Gry dla 33dzia** ..... 25.  
**Gry dla 34dzia** ..... 25.  
**Gry dla 35dzia** ..... 25.  
**Gry dla 36dzia** ..... 25.  
**Gry dla 37dzia** ..... 25.  
**Gry dla 38dzia** ..... 25.  
**Gry dla 39dzia** ..... 25.  
**Gry dla 40dzia** ..... 25.  
**Gry dla 41dzia** ..... 25.  
**Gry dla 42dzia** ..... 25.  
**Gry dla 43dzia** ..... 25.  
**Gry dla 44dzia** ..... 25.  
**Gry dla 45dzia** ..... 25.  
**Gry dla 46dzia** ..... 25.  
**Gry dla 47dzia** ..... 25.  
**Gry dla 48dzia** ..... 25.  
**Gry dla 49dzia** ..... 25.  
**Gry dla 50dzia** ..... 25.  
**Gry dla 51dzia** ..... 25.  
**Gry dla 52dzia** ..... 25.  
**Gry dla 53dzia** ..... 25.  
**Gry dla 54dzia** ..... 25.  
**Gry dla 55dzia** ..... 25.  
**Gry dla 56dzia** ..... 25.  
**Gry dla 57dzia** ..... 25.  
**Gry dla 58dzia** ..... 25.  
**Gry dla 59dzia** ..... 25.  
**Gry dla 60dzia** ..... 25.  
**Gry dla 61dzia** ..... 25.  
**Gry dla 62dzia** ..... 25.  
**Gry dla 63dzia** ..... 25.  
**Gry dla 64dzia** ..... 25.  
**Gry dla 65dzia** ..... 25.  
**Gry dla 66dzia** ..... 25.  
**Gry dla 67dzia** ..... 25.  
**Gry dla 68dzia** ..... 25.  
**Gry dla 69dzia** ..... 25.  
**Gry dla 70dzia** ..... 25.  
**Gry dla 71dzia** ..... 25.  
**Gry dla 72dzia** ..... 25.  
**Gry dla 73dzia** ..... 25.  
**Gry dla 74dzia** ..... 25.  
**Gry dla 75dzia** ..... 25.  
**Gry dla 76dzia** ..... 25.  
**Gry dla 77dzia** ..... 25.  
**Gry dla 78dzia** ..... 25.  
**Gry dla 79dzia** ..... 25.  
**Gry dla 80dzia** ..... 25.  
**Gry dla 81dzia** ..... 25.  
**Gry dla 82dzia** ..... 25.  
**Gry dla 83dzia** ..... 25.  
**Gry dla 84dzia** ..... 25.  
**Gry dla 85dzia** ..... 25.  
**Gry dla 86dzia** ..... 25.  
**Gry dla 87dzia** ..... 25.  
**Gry dla 88dzia** ..... 25.  
**Gry dla 89dzia** ..... 25.  
**Gry dla 90dzia** ..... 25.  
**Gry dla 91dzia** ..... 25.  
**Gry dla 92dzia** ..... 25.  
**Gry dla 93dzia** ..... 25.  
**Gry dla 94dzia** ..... 25.  
**Gry dla 95dzia** ..... 25.  
**Gry dla 96dzia** ..... 25.  
**Gry dla 97dzia** ..... 25.  
**Gry dla 98dzia** ..... 25.  
**Gry dla 99dzia** ..... 25.  
**Gry dla 100dzia** ..... 25.  
**Gry dla 101dzia** ..... 25.  
**Gry dla 102dzia** ..... 25.  
**Gry dla 103dzia** ..... 25.  
**Gry dla 104dzia** ..... 25.  
**Gry dla 105dzia** ..... 25.  
**Gry dla 106dzia** ..... 25.  
**Gry dla 107dzia** ..... 25.  
**Gry dla 108dzia** ..... 25.  
**Gry dla 109dzia** ..... 25.  
**Gry dla 110dzia** ..... 25.  
**Gry dla 111dzia** ..... 25.  
**Gry dla 112dzia** ..... 25.  
**Gry dla 113dzia** ..... 25.  
**Gry dla 114dzia** ..... 25.  
**Gry dla 115dzia** ..... 25.  
**Gry dla 116dzia** ..... 25.  
**Gry dla 117dzia** ..... 25.  
**Gry dla 118dzia** ..... 25.  
**Gry dla 119dzia** ..... 25.  
**Gry dla 120dzia** ..... 25.  
**Gry dla 121dzia** ..... 25.  
**Gry dla 122dzia** ..... 25.  
**Gry dla 123dzia** ..... 25.  
**Gry dla 124dzia** ..... 25.  
**Gry dla 125dzia** ..... 25.  
**Gry dla 126dzia** ..... 25.  
**Gry dla 127dzia** ..... 25.  
**Gry dla 128dzia** ..... 25.  
**Gry dla 129dzia** ..... 25.  
**Gry dla 130dzia** ..... 25.  
**Gry dla 131dzia** ..... 25.  
**Gry dla 132dzia** ..... 25.  
**Gry dla 133dzia** ..... 25.  
**Gry dla 134dzia** ..... 25.  
**Gry dla 135dzia** ..... 25.  
**Gry dla 136dzia** ..... 25.  
**Gry dla 137dzia** ..... 25.  
**Gry dla 138dzia** ..... 25.  
**Gry dla 139dzia** ..... 25.  
**Gry dla 140dzia** ..... 25.  
**Gry dla 141dzia** ..... 25.  
**Gry dla 142dzia** ..... 25.  
**Gry dla 143dzia** ..... 25.  
**Gry dla 144dzia** ..... 25.  
<b



**3 miliony abonentów na wiosnę**

**Lubią swobodę. Cenią wolność. Są ich 3 miliony.**

Nie bez powodu. Kluczem do wszystkiego jest największy zasięg, najatrakcyjniejsza oferta, najlepsze usługi. To, w czym Era zawsze była najlepsza.

Ale najważniejsza rzecz, jaką dajemy ludziom to możliwość rozwoju, pełnego korzystania z życia i poczucie, że nowa era to także moja era. Dlatego są z nami aż 3 miliony abonentów. Najwięcej. A to dopiero wiosna.

